

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

DragónTM MAGAZINE

EDICION ESPAÑOLA

NUM. 13 475 PTS.

MODULOS:

MELODY



VA DE DRAGONES:

- ¡OJO, DRAGON PELIGROSO!
- UN DRAGON PARA RUNEQUEST
- LA MAGIA DE LOS HUEVOS DE DRAGON

TONOS DE
OSCURIDAD



KULT

La muerte es sólo el Principio

Copyright © 1993 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likenesses thereof are Trademarks of Target Games AB.



KULT es un juego de rol de horror contemporáneo. Tiene lugar aquí y ahora, en la realidad de hoy en día. Pero la realidad no es como nos la imaginamos. El mundo que nos rodea es oscuro y peligroso y nada es lo que parece. Estamos atrapados por una ilusión, una prisión construida por un celoso creador y vigilada por criaturas maestras del engaño. Los héroes de Kult son víctimas del destino, condenados a enfrentarse con los horrores del otro lado... la realidad que no podemos ver.

KULT incluye:

LA MENTIRA: Reglas para crear personajes jugadores con aptitudes, secretos inconfesables, ventajas y desventajas y habilidades. Sus 17 arquetipos pregenerados (ilustrados a todo color) te permitirán crear rápidamente un personaje interesante con el que empezar a jugar.

LA LOCURA: Reglas para enfrentarse al terror y a la locura, además de un cuidado y realista sistema de combate.

LA VERDAD: Una ambientación coherente que te ayuda a recrear distintas atmósferas terroríficas. Se describen con detalle tanto la ilusión en la que vivimos como la oscura realidad que nos rodea, junto con las criaturas y sectas que acechan tras el umbral.

EN SEPTIEMBRE A LA VENTA

MD
Editores, S.L.

TM

Número 13
Septiembre 1994

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

Fiction Editor:
Barbara G. Young

Assistant Editor:
Dale A. Donovan

Art Director:
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director:
Luis Vigil

Redactor jefe:
Francisco José Campos

Redactores:
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estreés
Ricard Ibáñez
Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores:
Laura Balestra
Enrique Garcés

Ilustrador Cabeceras:
Xavier Musquera

Corrector de Estilo:
Francisco Solsona

Diseñadores Gráficos:
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de
Producción:
Hans L. Kötze

Director Comercial:
Francisco Morales

Director de Publicidad:
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

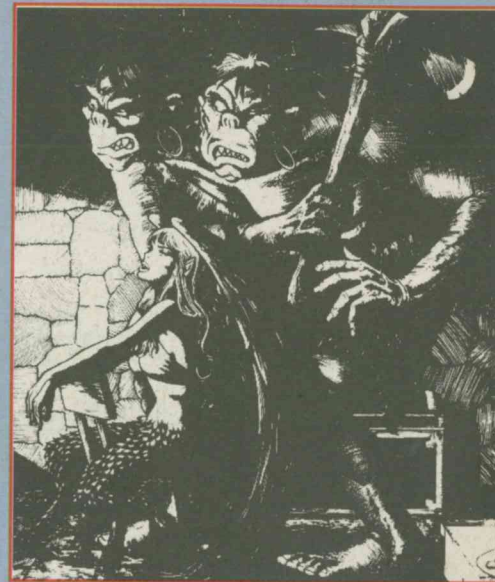
- 16 DRAGONES: ALGO MAS QUE PARTE DEL MOBILIARIO**
Devolvamos a los grandes saurios alados parte del protagonismo perdido en las campañas de fantasía medieval.
- 20 UN DRAGON PARA RUNEQUEST**
El más pasmoso de los dragones para el más ecléctico de los juegos.
- 24 ESTA DOCENA NO ESTA DE OFERTA**
Magia variada, con huevos y dragones, exclusiva del universo de Dragonlance™.
- 30 12 SECRETOS PARA LA SUPERVIVENCIA**
Conjuros y cacharros mágicos para combatir a los más terribles enemigos en una campaña: los elementos naturales.
- 34 SOLO FALTAN 70 DIAS PARA...**
Olvidate de olimpiadas y mundiales: la GEN CON está al caer y más vale estar preparado para todo.
- 39 LOS DIEZ MANDAMIENTOS DEL CREADOR DE AVENTURAS PARA TORNEO**
Quieres organizar un campeonato de rol, pero no sabes por dónde empezar, ¿verdad? Aquí lo explicamos todo.
- 60 CONCURSO DRAGON MAGAZINE: ¿Y COMO SE LLAMA TU MONSTRUO?**
Dos «parches» para el Compendio de Monstruos, la mar de irreverentes y divertidos.

MODULOS

- 44 EXTRAÑOS EN LA OSCURIDAD**
(Aventura para AD&D, niveles 4-6)
Echale la culpa a los enanos de que aquí no se vea ni torta...
- 50 MELODY**
(Aventura para AD&D, niveles 6-8)
Las apariencias pueden engañar, una voz hermosa, no.

SECCIONES

- 4 EL RUGIDO DEL DRAGON**
Un frontispicio con ebúmeos consejos.



Página 50

- 6 PLUMAS ENVENENADAS**
Lectores Inquietos Versus la Redacción Caótica.
- 10 EL ORACULO DE LOS DIOSES**
Sabiduría en píldoras concentradas para másters.
- 11 +3 EN CARISMA**
«Lo que necesitas es rol», pero sin la amiga Gemio.
- 12 EL HERALDO DE LA CORTE**
Se organiza, se monta y se hace de todo.
- 13 EL ZOCCO DE LANKHMAR**
Propuestas alternativas para la economía de mercado.
- 62 RUNAS Y PERGAMINOS**
Libros rebosantes de fantasía y buena literatura.
- 63 JAQUE MATE**
Lo que se cuece en las cocinas de los profesionales.
- 64 CON PIES DE PLOMO**
Esculturas a escala y otras lindezas plástico-plúmbeas.
- 65 BYTES Y MAZMORRAS**
Instrucciones para tomar al asalto un programa de ordenador.
- 66 LA ULTIMA TIRADA**
Curioso, en esta tirada no hacen falta dados...



EL RUGIDO DEL DRAGON

UNA MONTAÑA DE PAPEL

Las dictatoriales necesidades de la programación industrial de las imprentas hacen que esté rugiendo mi parida mental del número de septiembre... ¡en pleno mes de julio! Así, pues, malamente voy a poder incluir nada que huela a novedad en estas líneas.

Pero como, en cambio, aún tengo cercanas las consecuencias del «asesinato del rol», sí puedo retomar el argumento del editorial anterior, y comentar con el amigo lector que lo que fue, desde el principio, una hinchada «serpiente de verano», un tema explotado por los medios cloaca para vender más ejemplares o tener más «rating» de pantalla. Un cúmulo de basura pseudo-periodística, que, en nuestro caso, se solidificó en una auténtica montaña de papel impreso. Tengo entre mis manos un libro de recortes de prensa, con todo (o casi todo) lo que apareció en la prensa nacional en esos días... y les aseguro que el tomo tiene el tamaño de un volumen de enciclopedia

Fue una auténtica oleada de mierda que ya está prácticamente olvidada por el común del país... y que seguirá olvidada, cabe esperar, hasta que la celebración del juicio nos vuelva a traer una nueva descarga de polución sensacionalista, procedente de esos medios cloaca de siempre. Claro que, aunque esté olvidado, como noticia, el daño ya está hecho. Aquello de «Difama, que algo queda...» es bien cierto.

Y, así, muchos padres y madres, que no tienen (¡desgracia de éste país en que no se lee la prensa serial!) más fuentes de información (?) que la que les dan esos medios cloaca, se creen todas las mentiras que les cuentan esos desinformados plumíferos amarillos... y se creen que tienen en casa a unos pequeños asesinos del hacha, sólo porque sus hijos juegan a rol...

Por ello, desde aquí, y aunque nuestra difusión no sea más que una ínfima parte de la que tienen los medios basura, no puedo dejar de indignarme ante tamaña injusticia. Y recomendar a quienes se encuentren en tal trance, o que lo soporten con paciencia, o que traten de convencer a sus dignos progenitores de la realidad del juego de rol. Quizás el llevarles a una partida sea un buen modo. Y la ocasión para ello quizás esté en la próxima Gen Con. Si lleváis a esos padres reticentes a nuestra gran reunión, podrán ver que somos de todos los colores y pelajes, que estamos más o menos locos... pero que la nuestra es una locura benigna, y no nos lleva a empuñar hachas, ni a matar a nadie. ¡Si hasta seríamos capaces de llevarnos a casa a una de esas crías de orco que abandonan sus familias por estas fechas, con el inicio de las vacaciones...

En fin, cierro ya, que ya desvarío, y me parece a mí que necesito estas vacaciones más de lo que me imaginaba.

—Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera de este mes es un dragón tomado de un aguamanil, pintado perteneciente a la Epoca Edo del Japón.

DRAGON ® Magazine and DUNGEON ® are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON ®, issue 206 ("Dragons: More Than Mere Couch Potatoes"), DRAGON ® 182 ("Not Cheaper By The Dozen!"), issue 205 ("12 Secrets of Survival"), issue 194 ("D.R.A.G.O.N.-bot Ver. 3.1"), issue 201 ("The Ten Commandments of Tournament Writing") and DUNGEON ® issue 47 ("Shades of Darkness"), issue 48 ("Melody") and is copyright ©1994 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. ™ designates trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.

Copyright © 1994 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright © 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.

El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier otra información errónea publicada.

Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine número 13, septiembre de 1994. Edita Ediciones Zinco S.A.: Avenida de Roma, 157, 9.º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Grabados: M.C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedits, S.A., Avda. de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

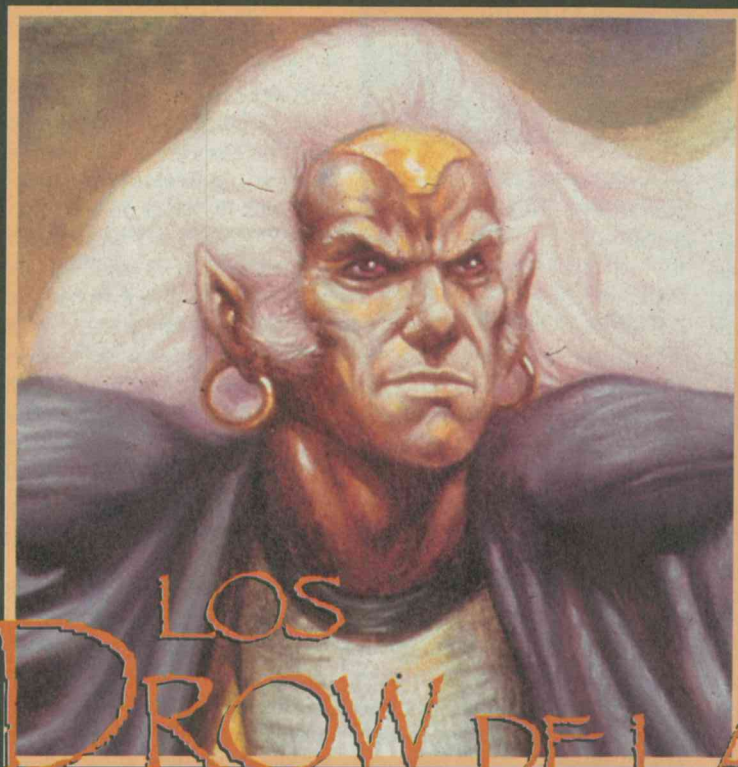
Impreso en España. Printed in Spain

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte)



Cuando Wolf Baur, de la redacción estadounidense de DRAGON vio la ilustración de Jeff Easley, la bautizó al momento "Los Dragones de Lillehammer". Y así ha quedado. En cualquier caso, hay que reconocer que refleja a la perfección la majestuosidad de nuestro animal totemico.

¡Llegan los malos...!
Sí, los malos Favoritos de muchas
partidas de Juego de Rol:



**LOS
DROW DE LA
SUBOSCURIDAD**

llegan en un accesorio de juego
oficial para los



¡Corre a comprarlo a tu ROLERIA habitual!



2 PLUMAS ENVENENADAS



A pesar de que la redacción de DRAGON no ha tenido vacaciones de verano, no se han ahorrado esfuerzos para intentar clasificar y contestar el numeroso correo que hemos recibido en los meses de canícula y teórica inactividad. Veamos pues lo que había en el buzón.

UN AMIGO ULTRAMARINO

¡Hola a todos, lectores de esta fabulosa revista que, como verén une al mundo RPGista! Vivo en un país primitivo de RPGs, pero un grupo de gente queremos formar un Club de AD&D ¡Sí! Queremos derribar las fronteras, queremos formar una red con todos los fans de aquí, Uruguay. Bueno, sabemos bastante de AD&D, hay varios DM, pero lo que nos hace falta es saber qué necesita un club de esta índole.

Pues nosotros ofrecemos, info, dudas, ayudas, manuales, ideas, y hasta artículos. Pero qué mejor idea nos pareció que preguntarle a los clubes de España que ya están en la cumbre. Vamos muchachos, rompamos el mundo y creemos nuevos pueblos de roles. Ayúdanos, guíanos en nuestros comienzos.

Vinicio Ascone
María Stagnero de Munar
2709
Montevideo, Uruguay

Por constancia no quedará, amigo Vinicio, que también hemos visto tu nombre en +3 en Carisma. No sabes cómo nos alegra el saber que hay también aficionados al «otro lado del charco». Sabemos de sobra que los incondicionales de DRAGON no te dejarán en la estacada. Por cierto, podrías contarlos, más extensamente y de primera mano, cómo está la

movida en tu país: tenemos bastante curiosidad al respecto...

MODULOS E IMPRECACIONES

Estimados señores de DRAGON:

Me llamo Damián, soy un chaval de trece años que juega continuamente a Ciberpunk, Shadowrun, Merp, Stormbringer, Aquelarre, James Bond y La llamada de Cthulhu.

También soy un asiduo lector de H. P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien y F. J. Campos.

Ante todo, felicitaros por vuestra revista, la mejor en todo, excepto en lo que viene:

Me veo decepcionado por no encontrar más que módulos para AD&D al abrir la revista y pienso que deberíais incluir un módulo para otro juego como mínimo, y si os es difícil encontrarlos, podríais recurrir a animar a los lectores a que incluyeran en la revista sus propios módulos (seleccionados, por supuesto) con los mapas mejorados por vosotros, etcétera. De este modo os resultaría muchísimo más fácil complacer a todos los roleros que esperan ansiosos la llegada de algún módulo que rompa con la rutina.

Y por último, con la esperanza de que me publiquen esta carta, me dirijo a Daniel M. Prada, cuya ofensiva carta era publicada en el

DRAGON número 8.

Escucha, guapo, «aborto de orco deforme» puedes ir a llamárselo a algún orco conocido, como Gorfung Rotgut, Ghazghkull Thraka, o Fikrunt Revienta-Pulmones, o incluso a Krustér Machakráneos (a saber cómo reaccionan), pero no llames eso a juegos tan buenos como Ciberpunk, Shado-wrun o BattleTech. Además, te has mostrado egoísta al querer que todas las secciones sean para AD&D. Sin más, se despide.

Damián González
Velasco
La Fuelguera, Asturias

a) No sabíamos que Paco Campos es un autor «famoso», de la talla de los inmortales H. P. L. y Lovecraft. Pensábamos que es un negrero caradura, al que sólo conocen en su casa a la hora de comer, y en la editorial a la de cobrar...

b) La eterna discusión sobre los módulos de tal o cual. Por desgracia, y aunque nos chifla recibirlos, se envían pocos módulos; la mayoría son de AD&D, y de

esos tenemos a porrillo, que para eso los pagamos. Se piensa seguir publicando cosas para otros juegos (Ragnarok y Far West han sido los más recientes), pero también nos gustaría que fuérais vosotros quienes nos enviárais material de calidad y del JdR que más os apetezca. Estamos abiertos a todas las propuestas.

c) Nos parecen un tanto excesivas tus críticas al amigo Prada, pero como que no tenemos la mala costumbre de censurar las cartas, por eso la reproducimos. En la variedad está el gusto, y su opinión es tan respetable para nosotros como la tuya. Valga el pequeño tirón de orejas que te envía con cariño la redacción para romper una lanza en pro de la diversidad y libertad de opinión. Promete que no lo volverás a hacer, Damián.

A LEGALIZARSE TOCAN

Hace un año y medio, que creamos un club de rol unos amigos y yo. Ahora, el club Dra-gonlance sufre su cataclismo. A mis compañeros, ahora el rol les agrada

• COMIC NACIONAL
Y DE IMPORTACION
• JUEGOS DE-ROL
• TEBEO ANTIGUO
• GRAN STOCK
• SERV. CORREO

Ateneo
COMICS • ROL



COMPRA • VENTA
C/. Portugal, 36
Tel.: 96-592-30-40
ALICANTE

tanto como dormir con un par de serpientes o casarse con una mujer «goblin». Estas son las causas por las que solicito vuestra ayuda.

Primero: Os quería pedir si me podríais decir cómo convertir este club en oficial, hasta le tengo echado el ojo a un local, y pedirle a personas bondadosas de nuestra geografía que me escriban.

Segundo: Quisiera pedir que si alguien va a ir a la GEN CON, por favor, me lo grave en una cinta VHS y ya se la pagaré. Muchas, pero que muchas, gracias.

Luis Manuel Portela
Abuín

C/ Gregorio Hernández
8, sexto, izq.
15011 La Coruña
Tel. (981) 25 76 44

Algún motivo habrá para que el club se «amuerme» después de tan poco tiempo. Si quieres ser «oficial», como ya han hecho muchos clubes en nuestro país, tendrás que redactar unos estatutos serios, que definan quiénes sois y a qué os dedicáis. Se supone que seréis una sociedad civil de carácter recreativo y sin ánimo de lucro, y debes estar en condiciones de demostrarlo. Pásate por el Registro de tu ciudad y pregunta allí qué documentos y papeleo varlo precisas. Tras pasar por el calvario burocrático, serás por fin «oficial». Lo del vídeo, anunciado queda, aunque lo vemos más propio del Zoco de Lankhmar que de esta sección.

PERO, ¿EN QUE MUNDO VIVIMOS?

Hola, ¿qué tal? Me llamo Paco y soy nuevo en este apasionante mundillo que son los juegos de rol.

Pero quiero contar mi experiencia, cuando quise meterme en esto. En primer lugar, yo no vivo en una gran ciudad y cuando quise comprarme el *Dungeons & Dragons* básico busqué en

mi población y no lo encontré, ni tampoco en la población vecina, sino que tuve que desplazarme a Ali-cante.

Después, quise contactar con gente con muchas «horas de vuelo» y no encontré, lo que me decidió a poner anuncios en las radios de mi localidad y la población vecina; en la segunda, al desconocer el tema, incluso se pensaron que si sería una broma, y en la primera me hicieron una entrevista cuando les expliqué lo que era el mundo del rol.

Así que todavía estamos muy lejos del conocimiento del público en general, por lo menos por estos mundos de Dios por donde vivo yo.

Antes de despedirme, una pregunta: ¿Existen juegos de rol sobre mitología griega o romana? Gracias por contestarme.

Paco Llamas
Petre, Alicante

La vida del rolero no es fácil en los sitios pequeños, donde a veces no pasa de ser una «rara avis». La situación ha cambiado un poco, y de manera nada agradable en algunos aspectos, pero cartas como la tuya nos alertan de que queda mucho por hacer. Paciencia y barajar, amigo.

Lo que preguntas, existe: responde al nombre de Oráculo, es una creación de Joaquín Micó y lo publica Joc Internacional. Podrás pedirlo por correo a cualquiera de los anunciantes de **DRA-GON** con este servicio, si de verdad tienes tantos problemas para «avituallarte» en tu localidad.

EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA

Saludos.

Sólo hay un par de cosas que me gusten casi tanto como los juegos de rol (aparte de las mujeres), y entre ellas se encuentran las películas de *Star Wars*. He pensado

muchas veces en comprarme el juego basado en esta saga, pero he oído que sólo se juega con dados de seis caras y, no sé por qué, tengo el presentimiento de que puede ser demasiado simplista. ¿Me equivoco? (Ojalá sea así.)

P. D.: Mr. Tasselhoff, ¿hace usted descuento a halflings?

Amado Reboloso
Almería

El tipo de dados no tiene por qué influir en la jugabilidad de un reglamento. Star Wars (West End Games/Joc Internacional) responde a un planteamiento muy concreto (reglas sencillas, personajes rápidos de generar, muchos dados de seis) para ofrecer acción rápida y furiosa en uno de los universos de «Oeste Galáctico» más famosos de la historia. Como siempre, todo depende del máster y de la aventura que se quiera llevar a cabo: no es lo mismo una pelea en la cantina de Mos Eisley que toda una guerra a gran escala para liberar Yavin 4. Nosotros te recomendaríamos que jugaras antes de comprarlo un par de partidas, y que lo comprobases por ti mismo. De todas formas, y aunque no fueses jugador de rol, las fotos e información que contiene serán del agrado de cualquier

forofó de la saga de Lucas.

Nota del Sr. Tasselhoff:

A pesar que el dinero no lo es todo en la vida (también están los cheques y las tarjetas de crédito), yo regento un negocio, no una institución caritativa. Así que no le hago descuento ni al bribón de mi señor padre. Además, con el ejemplo que nos dan los políticos, ¿qué otra cosa podemos hacer los profesionales?

LA LISTA DE SCHLINDER

DRAGON Magazine quiere agradecer las cartas recibidas, y las que se recibirán, a raíz del suceso de Madrid, y pide disculpas por la falta de extensión para reproducirlas. A pesar de ello, queremos dar las gracias a las siguientes personas y clubes por su amabilidad y su apoyo:

Olaf Anguera y compañeros, Barcelona;
Eduardo González San Antonio, Madrid;
David Serra Barrera, Zaragoza;
Club de Rol «Caballeros de Solamnia», Madrid;
José Alfonso García Paredes; Club R.O.L. (Roleros Organizados Locamente), Castellón;
Joaquín González Cantón, Jaén.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS
Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



GUIA DEL JUEGO DE ROL



GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL



MANUAL DEL JUGADOR



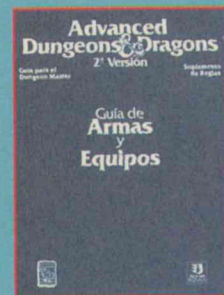
PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO



EL DESAFIO DEL GUERRERO



GUIA DE ARMAS Y EQUIPOS



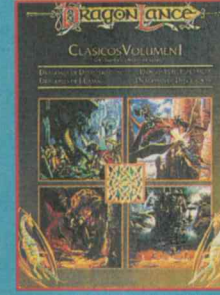
RELATOS DE LA LANZA



GUIA DEL DUNGEON MASTER



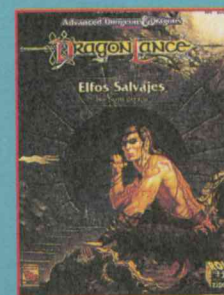
COMPENDIO DE MONSTRUOS APÉNDICE UNO (AL VOL. UNO)



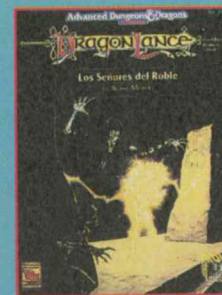
CLASICOS DRAGONLANCE VOL. UNO



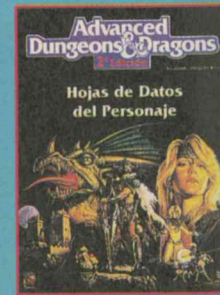
LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES



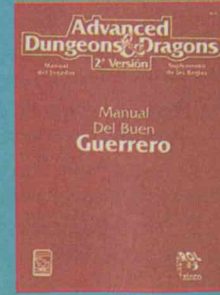
ELFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



MANUAL DEL BUEN GUERRERO



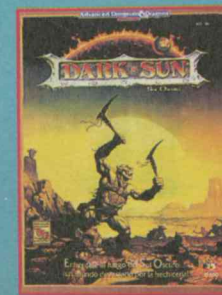
COMPENDIO DE MONSTRUOS VOLUMEN DOS DRAGONLANCE



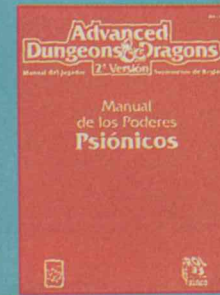
TIEMPO DEL DRAGON



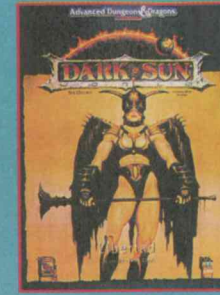
TOMO DE MAGIA



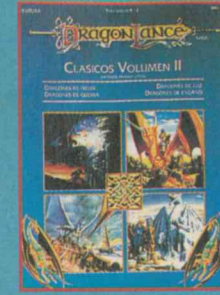
SOL OSCURO



MANUAL DE LOS PODERES PSÍNICOS



LIBERTAD



CLASICOS DRAGONLANCE VOL. DOS



NUEVOS COMIENZOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOL. TRES



LOS REYES DRAGON



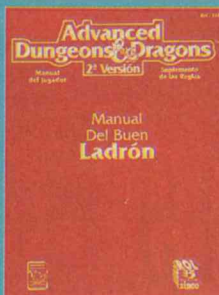
TRIBUS DE ESCLAVOS



LAS RUINAS DE BAJOMONTANA



EL MERCADER DE LAS DUNAS



MANUAL DEL BUEN LADRON



MAGIA DE DRAGON



AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS)
REINOS OLVIDADOS



TENEBROSAS PROFUNDIDADES



LOS DROW DE LA SUBOSCURIDAD



EN BUSCA DE LOS DRAGONES



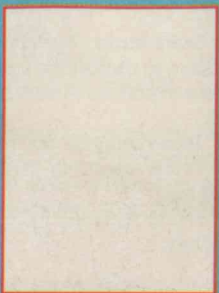
VADEMECUM DE CAMPAÑA



COMPENDIO DE MOSTRUOS Vol IV



MANUAL DEL BUEN HECHICERO



OTRAS TIERRAS



LA CIUDADELA DEL DRAGON



DRACONOMICON



PELIGRO EN EL PANTANO



CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**

Avda. de Roma, 157, 9º. 08011

BARCELONA

- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL 400 PTS.
☐ GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL 400 PTS.
☐ MANUAL DEL JUGADOR 3.500 PTS.
☐ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER 925 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO 3.300 PTS.
☐ EL DESAFIO DEL GUERRERO 900 PTS.
☐ GUIA DE ARMAS Y EQUIPOS 2.500 PTS.
☐ RELATOS DE LA LANZA 3.950 PTS.
☐ GUIA DEL DUNGEON MASTER 3.300 PTAS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS APENDICE UNO. AL VOL. UNO 2.500 PTS.
☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. UNO 2.500 PTS.
☐ LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES 950 PTS.
☐ ELFOS SALVAJES 1.350 PTS.
☐ LOS SEÑORES DE LOS ROBLES 950 PTS.
☐ HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE 975 PTS.
☐ MANUAL DEL BUEN GUERRERO 2.500 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. DOS DRAGONLANCE 3.300 PTS.
☐ TIEMPO DEL DRAGON 3.950 PTS.
☐ TOMO DE MAGIA 3.330 PTS.
☐ SOL OSCURO 3.975 PTS.
☐ MANUAL DE LOS PODERES PSIONICOS 2.500 PTS.
☐ LIBERTAD 3.200 PTS.
☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. DOS 2.500 PTS.
☐ NUEVOS COMIENZOS 1.250 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. TRES 2.250 PTS.
☐ MANUAL DEL BUEN LADRON 2.500 PTS.
☐ EN BUSCA DE LOS DRAGONES 1.700 PTS.
☐ OTRAS TIERRAS 1.700 PTS.
☐ LOS REYES DRAGON 3.500 PTS.
☐ MAGIA DRAGON 1.600 PTS.
☐ VADEMECUM DE CAMPAÑA 3.975 PTS.
☐ LA CIUDADELA DEL DRAGON 1.600 PTS.
☐ TRIBUS DE ESCLAVOS 1.600 PTS.
☐ AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS) REINOS OLVIDADOS 3.500 PTS.
☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol. IV 2.500 PTS.
☐ DRACONOMICON (Reinos Olvidados) 2.500 PTS.
☐ LAS RUINAS DE BAJOMONTANA 3.975 PTS.
☐ TENEBROSAS PROFUNDIDADES 950 PTS.
☐ MANUAL DEL BUEN HECHICERO 2.500 PTS.
☐ PELIGRO EN EL PANTANO 950 PTS.
☐ EL MERCADER DE LAS DUNAS 1.600 PTS.
☐ LOS DROW DE LA SUBOSCURIDAD 2.500 PTS.

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCION:

POBLACION:

C.P.: FECHA:

FORMA DE PAGO

☐ Contra Reembolso
Hago efectivo el importe total + 250 pts. por gastos de envío, mediante:

☐ Giro Postal número de fecha:

☐ Cheque a nombre de EDICIONES ZINCO, S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCESS / AMEX

☐ EUROCARD

Nº

Nombre del titular:

Fecha caducidad:

Firma

EL ORÁCULO DE LOS DIOSES



Eh, este consultorio no sólo es para el AD&D, que parece que la gente no se ha enterado. Aquí comemos de todo, y puestos a devanarnos los sesos para dar respuesta a vuestras incisivas preguntas, no tenemos complejos ni manías...

• Leyendo una de las novelas de Reinos Olvidados, Fuego Mágico, se presencia la boda entre los dos protagonistas; éstos son casados por un sacerdote de Tymora. ¿Puede en Reinos Olvidados cualquier sacerdote unir en matrimonio a cualquiera, sin importar raza, sexo, edad, cultura o nacionalidad? Y si es así, ¿es esta boda válida para todas las zonas de Reinos?

¿Acaso ocurre lo que dices en la vida real? No es lo mismo una boda sintoísta que un matrimonio canónico. Habrá que tener muy en cuenta la deidad a la que sirve, el alineamiento de los implicados, su posición social y las creencias en cuestión del credo acatado. El matrimonio es algo muy serio, y no debe tomarse a la ligera ni en el JdR. En cuanto a la validez, y si no lo estimas muy importante en tu campaña, digamos que sí. Ahora bien, ¿qué pasaría si un determinado matrimonio es inválido a los ojos de una creencia, y choca frontalmente con sus preceptos? El culebrón derivación podría ser de proporciones épicas, y explotado de manera adecuada por el DM.

• Atendiendo a la tabla 83 de la página 129 de la Guía del DM, un gnomo tiene un 25 por ciento de oír un ruido; por contra, en la tabla 19 de la página 23 del mismo libro encontramos que, por ejemplo, un gnomo ladrón no tendría ese porcentaje hasta llegar al séptimo nivel. Siendo esto un poco contradictorio, ¿qué me recomendáis?

Lo que siempre decimos en estos casos: si hay duda, siempre a favor del Pj, nunca en contra. Queremos pensar que esta contradicción quiere reflejar lo malos ladrones que suelen ser los gnomos.

• En las novelas sobre Dark Sun que publica Timún Mas, en la caja básica de Dark Sun y en la aventura Libertad, aparecen razas como baazrags, nikaals, torels, lasks o los lagar-

tos lirsy, y vete a saber cuántos más. ¿Por qué no aparecen en el Compendio de Monstruos Dark Sun ni en ninguna parte? ¿Cómo son? ¿Tendré que llamar a Quién Sabe Dónde para encontrarlos?

Si un monstruo no aparece listado por completo en un Compendio, hay una buena razón para ello. Primero, que puede ser una idea no desarrollada que se quedó en el tintero, justo para que tú la retomes. Segundo, sobre todo en las novelas se añaden muchas cosas que no vienen en el juego, para enriquecerlas: se supone que, además de una lectura amena, han de ser una fuente de ideas. Tercero: muchos de estos monstruos, que seguro flotan aún en algún limbo creativo desconocido, irán apareciendo en sucesivos complementos de Dark Sun. Si lo sabes todo desde el principio, ¿qué esperarás descubrir luego?

• ¿Puede un Pj siendo un guerrero minotauro atacar con los cuernos? ¿Debería tener pericia? ¿Qué daño haría?

Por supuesto que sí, se supone que son para eso, ¿no? Al ser parte integrante de la criatura, opinamos que no es precisa pericia para su uso: la única restricción es que un minotauro, como muchos otros monstruos en la misma tesitura, sólo puede atacar o con cuernos o con armas, pero no con ambas a la vez. El daño podría ser de 2D4, junto con los correspondientes bonos por Fuerza y/o Destreza. Para ser eficaces, el minotauro deberá cargar contra su objetivo con la cabeza por delante.

• ¿Cómo se debería comportar un Pj de alineamiento caótico neutral? Por favor, no me lo expliquéis como en el Manual del Jugador.

El caótico neutral es un tipejo egoísta e insolidario ante todo. Siempre va a la suya, anteponiendo su satisfacción personal, su bienestar

y la salud de su pellejo a las del grupo que le acoge. Aunque puede ser cruel y despiadado, no llega a los extremos de sus primos los caóticos malvados: sus actos reprobables siempre los hace por dinero, envidia o puro pragmatismo, no por ganas de hacer la puñeta sin más. Si un personaje se está ahogando, por ejemplo, el caótico neutral puede permitir que perezca porque: a) En el fondo no le caía bien, y así se ahorra trabajo; b) Si se le moja la armadura, lo mismo se oxida y luego no vale para nada; c) ¿Por qué ha de ser él siempre el que haga el héroe? Y los demás, ¿qué?; d) Bueno, así tocaremos a más tesoro por barba. Por desgracia, y debido a esta visión del mundo simplista e interesada, los caóticos en general suelen tener corta esperanza de vida, ya que no se pueden fiar ni de sus hermanos de alineamiento.

¿Podrías dame en cifras, más o menos, el sueldo que ganaría un herrero, agricultor, artesano y señor de un feudo aceptable en un AD&D, quitándole ya el dinero que se gastaría en comida, etcétera? O sea de, lo que le quedaría para ahorrar o gastar.

Lo que preguntas cae mucho en el terreno de la especulación, ya que depende mucho del tipo de economía que posea tu universo de juego y de diversos factores bastante parecidos a los que rigen la sociedad actual. Pero, a modo de guía, te ofreceríamos los siguientes baremos (totalmente discutibles y revisables, por supuesto):

Herrero: 20 mo netas/mes.
Artesano: 15 mo netas/mes (alfarero).
33 mo netas/mes (tejedor).
75 mo netas/mes (joyero).
Campesino: 8 mo netas /mes (jomalero).
19 mo netas/mes (agricultor).

Señor feudal. Depende de los recursos a su disposición y de la carga de sus impuestos (suaves o sangrantes).

Feudo pequeño: 500 mo/mes.
Feudo mediano: 800 a 1000 mo/mes.
Feudo grande: 1200 a 1400 mo/mes.

• ¿Hay algún límite en el número de conjuros de Piel de Piedra que pueden lanzarse sobre un único personaje? Nuestro grupo de Pj se enfrentó hace poco a unos enemigos que iban protegidos por más de cien Piel de Piedra. Este hechizo, ¿protege a un Pj del daño de objetos que caen?

La descripción del conjuro no lista ningún límite al número de Piel de Piedra de las que una criatura puede disfrutar en un momento dado. Esto, sin embargo, puede conducir a un abuso terrible. (¿Cien Piel de Piedra? ¿Estás de broma o qué?) Sugerimos que tires una sola vez para averiguar cuántos ataques puede negar el conjuro, y ese número se aplica sin importar cuántos conjuros se hubiesen lanzado sobre el portador. Por ejemplo, si un mago de nivel 20 lanza tres Piel de Piedra sobre un guerrero, tira 1D4+10 para saber el número de ataques negado. Si el tiro es de 2, el guerrero se libra de 12, y sólo 12, ataques. Una vez que esos 12 ataques han sido negados, el guerrero puede recibir un cuarto hechizo y hacerse un nuevo tiro. También recomendamos que se le dé a Piel de Piedra una duración no superior a un día. Esto evita que un mago con tiempo lance el conjuro sobre todo un ejército.

Piel de Piedra protege contra ataques físicos en los que algo es lanzado o blandido contra la víctima: cortes, tajos, golpes, mordiscos, zarpazos, coletazos, etcétera. Los ataques mágicos o energéticos no son negados. Uno podría hacer de su capa un sayo diciendo que una caída es un golpe, pero no nos parece correcto. El recipiendario se convierte en algo parecido a una gran estatua, que es por lo general inmune a los golpes, pero que puede romperse si se lanza desde una determinada altura. Nótese que el personaje sí está protegido de derribamientos y avalanchas, ya que se trata de objetos que golpean. Los ataques mágicos siempre tienen efecto, sin importar el medio ofensivo que utilicen: Proyectil Mágico, Golpe de Rayo o las diversas Manos de Bigby atraviesan la Piel de Piedra.

+3 EN CARISMA



Vaya, parece que ni el abrasador y flamígero verano que hemos padecido ha mitigado vuestros ardores postales. Para nuestra sorpresa, esta sección es una de las que más cartas está recibiendo. Y si vosotros no os cortáis, nosotros tampoco...

• Busco jugadores de rol empedernidos para intercambiar material: módulos, ampliaciones, etcétera. Puedo conseguir todos los módulos del *Señor de los Anillos* y *La llamada de Cthulhu*.

Interesados escribir a:
Manuel Gran Aracil
C/. Méjico 11, segundo, D
03008 Alicante
Tel. (96) 511 36 58

• Me gustaría contactar con algún club de rol o conocer a algún grupo de chicos/as que jueguen a *AD&D*, *Shadowrun*, *Mechwarrior*, *Paranoia*, *Mutantes en la Sombra*, *Ragnarok*, *El Señor de los Anillos* o *Vampiro*. Aunque mi juego favorito es *AD&D*, juego a casi todos.

Escribid a:
Justo Oliver Gillman
C/. Coronel Pareja, 2, segundo
30880 Aguilas (Murcia)
P.D.: También haría de máster de *Shadowrun* y *Dark Sun*.

• Soy un chaval de doce años aficionado al rol y me encantaría cartearme con gente que tenga esa afición. No me importa la edad.

Interesados, escribid a:
Luis Manuel García Conde
Avda. del Ejército H2, segunda puerta, 2
Nueva Sevilla
Castilleja de la Cuesta
41950 Sevilla

• Somos dos elfos que queremos formar un club de rol y hacer partidas por correo. Escribid a:
Ricardo Fuente Muños
C/. Unamuno, 12, bajo, D
28820 Coslada (Madrid)

Israel López Fernández
C/. León XIII, 9, tercero, primera
28820 Coslada (Madrid)
P.D.: Abstenerse cachondos, tramposos y orcos.

• Mi nombre es Darile, soy una

semielfa de dieciséis años que busca unirse a un grupo de aventureros/as de la Tierra Media. Estoy interesada, sobre todo, en partidas de rol por correo. Mi dirección es la siguiente:

Avda. María Auxiliadora, 10,
primero, D
11300 La Línea (Cádiz)

• Esto es una desesperada llamada de auxilio de un máster con experiencia en *AD&D*, *D&D*, *Star Wars*, *BattleTech*, *Paranoia*, *Warhammer 40.000*, *Space Marine*, *Blood Bowl* y *Marvel Superheroes*, que ha sido vilmente abandonado por sus «amigos de toda la vida». Estoy en tal estado de desesperación que imploro a cualquier aficionado o aficionada que me alivie de esta insoportable soledad.

Interesados, escriban a este despojo humano que responde al siguiente nombre y habita miserablemente en la siguiente dirección:

Fernando García González
Apartado de Correos 93
28770 Colmenar Viejo
(Madrid)

P.D.: Daos prisa, no sé cuánto podré aguantar antes de tomar medidas drásticas.

• Me gustaría cartearme con ellos, hobbits y dunedams que residan en esta piel de toro que es Hispania, para hablar sobre el mundillo del rol, también soy un romántico de Tolkien y me gustaría mucho que habláramos de él. Prometo responder a vuestras cartas.

Antonio Miguel Moreno Moya
C/. Goleta, 3
Urb. Don Miguel
29720 La Cala (Málaga)

Nota de la Redacción: Ha habido un retraso no previsto en el envío, con lo que tenemos que pedir disculpas a los afectados. Para cuan-

do leas estas líneas, estará solucionado, palabra.

• Me gustaría conocer el estado de la afición en León, puesto que todos mis compañeros o no tienen tiempo o no quieren jugar conmigo y estoy seguro de que en León hay buenos clubes con estupendos jugadores de todo tipo.

Podéis escribir a:
Daniel Rodenas Cortizo
C/. Buen Suceso, 12
24007 León
o llamar al (987) 24 13 64

P.D.: Creo que hay un club llamado *El Circulo del Nigromante*, me gustaría ponerme en contacto con ellos.

• Estoy interesado en jugar por correo. He jugado a *El Señor de los Anillos* y a *La llamada de Cthulhu*, aunque estoy todavía un poco «verde» en estos asuntos.

Interesados, escribid a:
Diego Mediavilla
C/. Fernando Jiménez, 7, segundo, A
48004 Bilbao

• Compañeros roleros:

He formado una consulta de juegos de rol de todo tipo. Si tenéis alguna duda sobre un juego concreto o sobre una maniobra o táctica de rol, no dudéis en escribirme contándome vuestros problemas.

Con mis siete años de experiencia, intentaré despejar vuestras

dudas y os enviaré la respuesta al instante.

Si queréis hacer uso de este servicio escribid a:

José Eugenio M. Korkostegui
C/. Almansa, 110, Esc. 2,
segundo, A
28040 Madrid

• Soy un máster sólo con experiencia en *El Señor de los Anillos* y *Paranoia*. Me gustaría cartearme con jugadores o clubes que me dieran consejos de cómo reunir gente y cómo formar un club, además de intercambiar opiniones e ideas sobre estos dos juegos.

Luis Felipe Aroca Lucas
C/. Chile, 15
41530 Morón de la Frontera
(Sevilla)

• Saludos, roleros

Me gustaría cartearme con aficionados exclusivos de *AD&D*. Sea por consejos, anécdotas, publicaciones, notas, noticias, etcétera.

Tengo veinte años, pero igual soy comunicativo y muy aficionado. ¿Qué mejor que cartearse con otros continentes? ¡Ideas distintas y puntos de vista raros!

Si no les gusta cartearse conmigo, pues vivo lejos, aclamo a la piedad. Vamos, sólo mandadme una a lo sumo, ¿sí? Prometo mandar cartas.

Vinicio Ascone
María Stagnero de Munar
2709
Montevideo, Uruguay



EL BALUARTE

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm : Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...

MADRID-2
(LA VAGUADA)

AVDA. MONFORTE DE LEMOS

EL BALUARTE

PLAZA DE VERIN

PLAZA DE FORQUERA

¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más ...

PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31



EL HERALDO DE LA CORTE



¿Os acordáis que en el último número, nuestro Heraldo lloraba porque no quería irse al paro? ¡Pues bien, empieza el pobre a estar hasta la trompeta de tanto trabajo que tiene! Y veréis cuando emplee la GEN CON: seguro que pide la baja por estrés.

—Se empieza campaña del Señor de los Anillos por correo, se recomienda experiencia y una edad alrededor de los dieciséis años. Es una misión basada en lugares reales de la Tierra Media, con mapas sacados de las descripciones de Tolkien y otros conseguidos de los mapas que esbozaba él mismo.

Escribir a:

Miguel Angel Márquez Cortes
C/. Ricardo de la Vega, 2,
sexto, A
Móstoles (Madrid)
P.D.: Mandar sellos para la contestación.

—Desde alguna torre y en alguna parte de Cromanthor, mi grupo aventurero y yo hacemos un llamamiento a los clubes de rol sevillanos y pedimos poder pertenecer a alguno.

Teléfono 452 78 25

Preguntar por David o
Francisco J. Bernal.

Nota: Los dos seudotarios bajos del sobre son magoclerigos de muchos niveles, pero la mayor aventurera, la más conocida, es la renombrada gladiadora Key de Thay.

¿Recordáis a la Dama Verde?
¡Está muerta!

Nota de la redacción: Hermano de armas, si hubieras hecho tan fastuoso dibujillo en tinta, hasta lo hubiéramos podido reproducir y todo. ¡Pero en lápiz!

—Se da a conocer el Club R.O.L. (Roleros Organizados Localmente) que juegan a *Stormbringer*, *Cthulhu*, *MERP*, *Star Wars*, la serie *BattleTech*, *Aquelarre*, *Killer*, *Paranoia*, *Warhammer F.B.*, *Warhammer 40K*, *Golpe*, *Rolemaster*, *Car Wars* y como juego principal y más jugado, el *AD&D*.

Nuestra dirección es:

Club R.O.L.

C/. Baleares 5, cuarto

12100 Castellón

O llamar a los teléfonos (964)
28 41 18, preguntar por Jordi o

Nacho; (964) 28 32 13, preguntar por Juan (hijo).

Podemos contactar para intercambiar módulos e impresiones sobre juegos.

—Busco jugadores para una campaña por correo de *AD&D*. Se trata de un universo ideado por mí, que no tiene nada que ver con los universos oficiales del *AD&D*. Aviso de antemano que, debido a los gastos que me suponen las fotocopias, el franqueo, etcétera, cada turno tendrá un coste de 75 pesetas. (Excepto el primero, que será un poco más caro).

Sin pretender adelantar acontecimientos, he de informar que cada jugador será completamente independiente de los demás, pero que busco gente seria, ya les gusten los alineamientos serios, malvados o los que sean.

Para los interesados en la partida por correo, escribid a:

David C. Tomero - Club
Hekatombe
C/. Alfonso XIII, 24

02600 Villarrobledo (Albacete)

P.D.: ¿Que hay que hacer para aprender con el Sr. Tasselhoff?

Nota del Sr. Tasselhoff: Pues enviar un cheque nominativo en blanco para formalizar la matrícula, por supuesto...

—Les vuelvo a escribir (con la intención de no ser pesado), en el nombre del club que ustedes crucificaron públicamente de olvidadizos y desmemoriados, para responder a la petición que nos hacían en el último número de facilitarles nuestra dirección:

Club de Rol Las Siete Plagas
C/. Las Lastras, 7, cuarto, C
40006 Segovia

Nota de los iluminados de siempre: Os crucificásteis vosotros mismos: nosotros somos caóticos con buen corazón, pero vuestra carta tenía forma cruciforme. Ahora, por lo menos, la gente interesada

en conocerlo mejor podrá hacerlo. No es mucho pedir, ¿no?

—Con la presente carta lamentar tener que quitarle a Eduardo López Blas parte de esa inmensa ilusión que demuestra en las cartas que os ha escrito y sobre todo en la del número 12. El motivo es comunicar a todas aquellas personas que puedan estar interesadas, lo siguiente: que la Sociedad Tolkien Española ya existe desde hace varios años y que como tal estamos inscritos en el Registro de Asociaciones Culturales con todo lo que ello conlleva (sobre todo, mucho papeleo). En nuestra todavía corta historia hemos participado activamente en las HispaCones (convenciones nacionales de ciencia ficción y fantasía) de Barcelona'91, Cádiz'92 y Gijón'93 (y tenemos la intención de hacer lo propio en Burjassot'94); y en marzo de este mismo año se ha celebrado en Pamplona nuestra primera convención nacional, que recibió el nombre de EstelCon'94, pudiéndose considerar todo un éxito de organización y asistencia. Y ya se está empezando a hablar de la posibilidad de una nueva EstelCon en el '95, a celebrar probablemente en Zaragoza.

Entre nuestras diversas actividades se encuentran la preparación de actos para dar a conocer y difundir la obra de nuestro amado autor entre el público en general; así, aquí, en Zaragoza, se celebraron una serie de charlas y conferencias, con amplia participación de público; teniendo igualmente en otras ciudades diversas manifestaciones parecidas.

Esta división en grupos organizados por ciudades o ámbitos geográficos (que nosotros llamamos Smials o Smiales) nos permite una mayor libertad a la hora de realizar esas actividades, sin estar dependiendo en todo momento de la presidencia que en este período se encuentra en Barcelona.

Como órganos informativos publicamos una revista-fanzine denominada *Estel* en la que se incluyen artículos, opiniones, y las más variopintas colaboraciones de los socios en torno a la figura de Tolkien. Esta publicación es bimestral.

La cuota actual está situada, creo, en 2.000 pesetas. De todas maneras, todo aquel interesado en formar parte de la Sociedad Tolkien

Española o simplemente que desee recibir una mayor información sobre nuestras actividades y objetivos puede escribir a:

Sociedad Tolkien Española
Apartado de Correos 149
08096 Barcelona

Allí os pondrán al corriente de todo lo necesario.

Un saludo a todos
Santiago García Solans

Otra nota más: Os agradecemos profundamente la nota, y nos congratulamos de ver que os movéis tanto y tan bien. Ya sabéis dónde tenéis vuestra casa, y que lluvatar os bendiga.

Os hablo en nombre de *Kritic Club de Rol*, que lleva bastantes años dando guerra por el barrio de Les Corts, pero que durante algún tiempo ha estado encerrado en Bajomontaña y no ha dado señales de vida. El objetivo de esta misiva es el proclamar la resurrección de este club. Gracias a la adquisición de nuevos valores, nos encontramos ahora muy despiertos y con ganas de trabajar. Primero, quiero decir que todo aquel que ande sin rumbo por Sants, Les Corts o Pedralbes será alojado en nuestra humilde morada, ayudándole a invertir su imaginación en fantásticas empresas. Así que todos los jugadores sin máster, todos los másters sin jugadores y todos los dados sin mano que los tire se pueden pasar por nuestro centro de actividades a jugar a los siguientes juegos (sólo son listados los más jugados, pero tenemos casi todo lo que se vende actualmente): *AD&D*, *Star Wars*, *Cthulhu*, *Vampiro*, *Marvel Superheroes*, *Fanhuter*...

Nuestros planes son:

Rol en vivo (*Vampiro*) en julio.

Jornadas de rol (con presencia de otros clubes) en septiembre.

Fanzine de rol (llamado *MASTER*) dentro de poco.

Dejo aquí la dirección del club:

Kritic Club de Rol

Casal de Joves de Les Corts

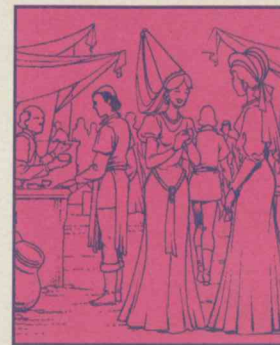
C/. Masferrer, 33-35

Que la Fuerza y Tymora os acompañen.

Jaume Muñoz i Cunill
Barcelona

Nota de la redacción: Grata noticia que nos alegra sobremanera, pardiez. ¡Valor, y al orco!

EL ZOCO DE LANKHMAR



Las ofertas copan esta parte de la madriguera del Dragón, que por ser la que más tesoro conlleva (tesoro físico, claro, que no espiritual y reconfortante), es la más vigilada. Atentos, pues, que este mes viene cumplidita...

• Cambio por *Relatos de la Lanza*, *Tiempo del Dragón* y otro módulo de *Dragonlance*, todo en castellano, todo este lote de juegos:

BattleTech
CityTech
AeroTech
BattleTech Refuerzos
Manual de Referencia Técnica 3025

La Viuda Negra

GeoTech

Mechwarrior

Interesados, llamar al (971)

67 16 30 o escribir a:

Antonio Ensenyat Nicolau

C/. Enrique Alzamora, 2, primero, segunda

Palma de Mallorca (Balears)

• Vendo o cambio el siguiente material:

Colección revistas **DRAGON** (completa);

La Guerra de las Galaxias.

Juego de rol (francés);

La Guerra de las Galaxias. La

guía (francés);

caja figuras *Stormtroopers*

(pintadas);

figura casa *Marauder*

«Manticora» (pintada);

caja *Relatos de la Lanza*

(nueva);

traducción reglas «experto

D&D» (caja azul);

aventuras con mapas del

Cubil del Dragón;

combate de naves para *Star*

Wars de tablero (francés).

Los interesados pueden llamar al teléfono (93) 725 09 34 o escribir a:

José Luis Morales

C/. Rambla San Jorge 105, primero, primera

Ripollet (Barcelona)

• Vendo el juego de rol *AD&D* con los siguientes módulos y manuales:

Manual del Jugador

Compendio de Monstruos

Vol. I, III y Apéndice I;

Clásicos Dragonlance Vol I y II;

Relatos de la Lanza;

Guía del Dungeon Master;

Vademécum de Campaña;

Tomo de Magia;

Sol Oscuro;

Manual del Buen Guerrero;

Magia de Dragón,

...y otros más.

También vendo la caja *BattleTech*, tercera versión, así como el *Star Wars* con varios módulos y complementos. Todos están en perfecto estado. Precio a convenir.

Interesados escribir a:

Patrici Josep Albuixech i Julbe

C/. El Salvador, 36

46650 Canals (Valencia)

O llamar por teléfono al número (96) 224 09 51 de 16 a 18 horas y de viernes a domingo, preguntando por Patri.

• Hago módulos junto con un amigo, de los siguientes juegos:

RuneQuest;

Aquelarre;

El Señor de los Anillos;

Rolemaster;

Stormbringer;

Dragon Ball (creado por

nosotros)

Escribid y se os facilitará una lista de precios.

También vendemos el *Dragon Ball* básico (para los que entiendan algo sobre rol, ya que está simplificado). Interesados escribid a:

Ricardo Fuente Muños

C/. Unamuno, 12, bajo, D

28820 Coslada (Madrid)

Israel López Fernández

C/. León XIII, 9, tercero, primera

28820 Coslada (Madrid)

• Vendo:

Universo, 2.000 pesetas;

Runequest, 2.000 pesetas;

Killer, 1.300 pesetas.

Sesenta y cuatro goblins de

plástico sin pintar de *Warhammer Fantasía* por 3.500 pesetas.

Y todo ello en muy buen estado. Interesados, escribid a:

Manuel Gran Aracil

C/. Méjico, 11, segundo, D

03008 Alicante

Tel. (96) 511 36 58

• Vendo el juego de rol *Star Wars* con el suplemento *Comando Santipole* y un mapa de un destructor estelar a todo color, por 1.700 pesetas (precio real, 4.500 pesetas).

También vendo el *Manual de Personajes y Campañas* y el *Manual de Hechiceros de Rolemaster* a 2.500 pesetas (precio real, 4.200 pesetas), el suplemento de *El Señor de los Anillos*, *Los Jinetes de Rohan* a 1.500 pesetas (precio real, 2.900 pesetas) y el juego de rol electrónico *Barcode Battler* a 3.700 pesetas. (Todos los precios son negociables.)

Además, me interesaría comprar el *Manual del Jugador* y la *Guía del Dungeon Master* y el suplemento *Sol Oscuro*.

Interesados, llamad o escribid una carta a:

Marcelo Domínguez

Rodríguez

C/. Vegamolin, 96

El Barco de Valdeorras

Orense

Teléfono (988) 32 08 04

• Cambio el módulo de *Star Wars: Cacería Humana en Tatooine*, por algún otro módulo de este juego, o en tal caso lo cambio por algún otro módulo de *Merp* o *AD&D* (que no sea *Terrible Problema en Trágidore*).

Además, hago módulos para *AD&D* en los *Forgotten Realms*, para el *Merp* y *Rolemaster* en *Tierra Media* y para el *Star Wars*. El precio será a convenir.

Si queréis contactar conmigo, sea para lo que sea, ésta es mi dirección:

Juan Pérez Touriño

C/. Canalejas, 101, primero, tercera

12100 Castellón

Teléfono (964) 28 32 13

Preguntar por Juan (hijo). Llamar después de las ocho.

• Me gustaría adquirir los siguientes libros, contra reembolso, a precios asequibles (o muy asequibles):

Shadowrun (Ediciones Zinco)

Libro de reglas y módulos de

Star Wars (castellano e

inglés);

Ars Mágica (traducido);

Paranoia Aguda;

Runequest Avanzado y otros

libros de *Runequest;*

Módulos para *La llamada de*

Cthulhu y de *AD&D*

(*Dragonlance*).

Enviar listas de precios a:

Francesc Grau Paricio

G. V. Germanías, 10, puerta 14

46760 Tabernes de Valldigna (Valencia)

• Me dirijo a vosotros por primera vez, para ofertar una parte de mis «activos» en juegos de rol (¿acaso se nota que estudio empresariales?). Tal y como está la vida, hay que deshacerse de parte de lo que se tiene para dirigir los ahorros a nuevas y excitantes adquisiciones.

Paso a exponeros lo que deseo vender, y su precio, para ahorrar llamadas de teléfono a todo el mundo que esté interesado:

Caja *Relatos de la Lanza* de

Dragonlance, 2.500 pesetas;

caja *Tiempos de Dragón* de

Dragonlance, 2.500 pesetas;

accesorio oficial *Otras Tierras*

de *Dragonlance*, 1.500

pesetas;

aventura *Nuevos Comienzos*

de *Dragonlance*;

aventura *Los Señores de los*

Arboles;

aventura *Los Señores del*

Roble.

(Las tres aventuras se venden

juntas por el precio de 1.500

pesetas.)

Juego de rol *Traveller* (en

castellano), 2.000 pesetas.

Llamar al mediodía, de 13.00 a

16.00 horas.

Juan Antonio Pérez Luján

Paseo Sagasta, 64, cuarto, B

50006 Zaragoza

Teléfono 37 10 72

Tras la invasión de los clanes, los Estados Sucesores necesitan una nueva tecnología, para lograr imponerse con sus Mechs en los campos de batalla.

¡Pero, desgraciadamente, la posible salvación de la Esfera Interior está en manos de un demente!



DESENCADENADO

Es una aventura de juego de rol, sita en el universo futuro de Battletech, en el Mundo de Juego de Solaris VII



¡Ya en tu ● de venta!



Dven a volar con los ragones

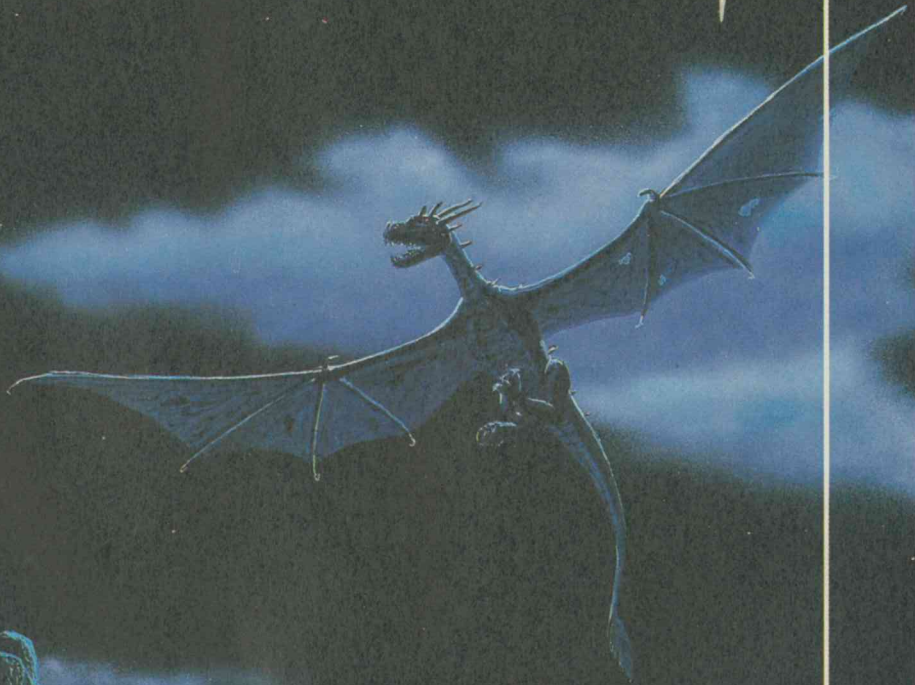
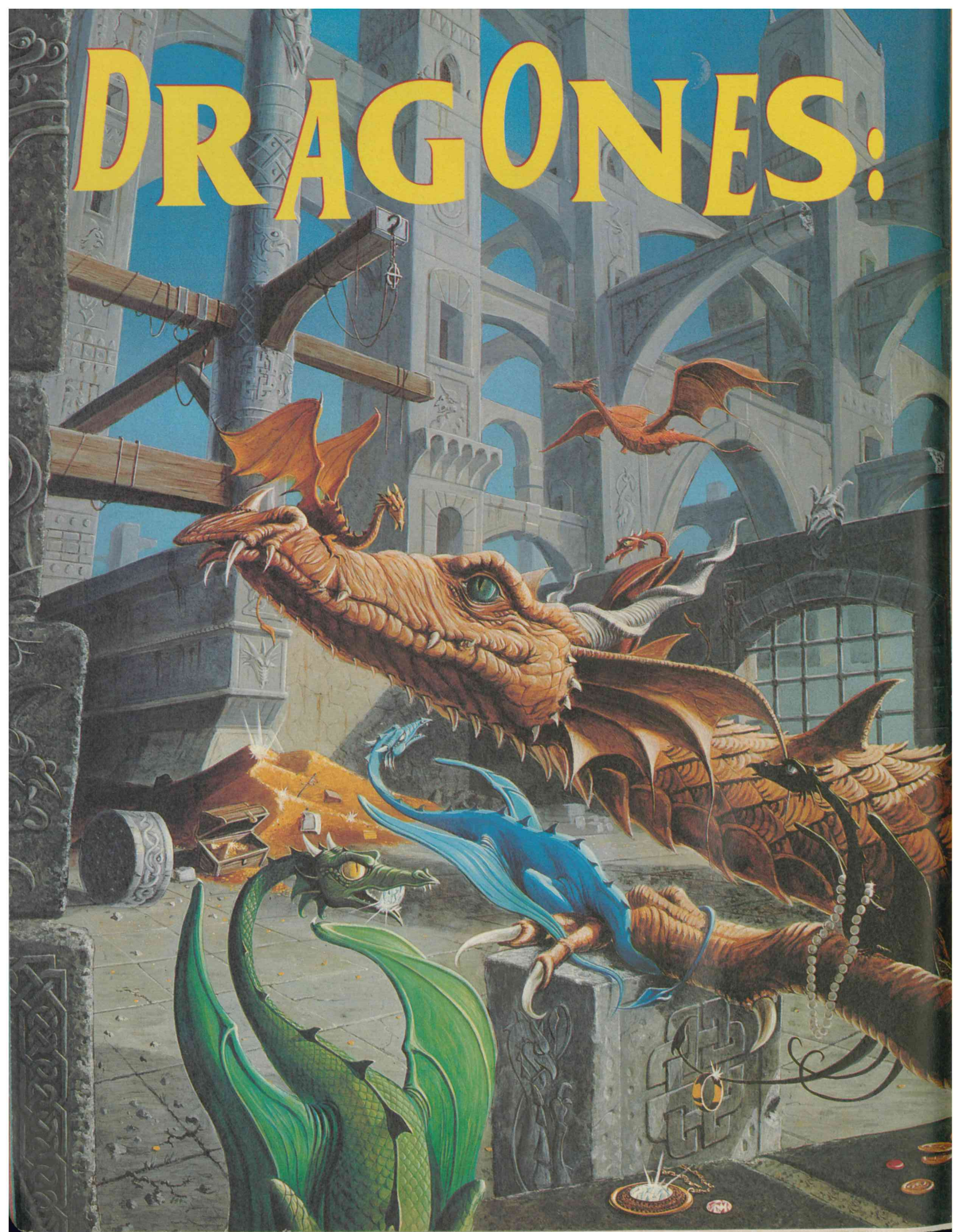


Ilustración de BILL BURT

DRAGONES:



ALGO MAS QUE UNA PARTE DEL MOBILIARIO

Utiliza a estas temibles criaturas como enemigos de una campaña a largo plazo.

Por Thomas Reid

Ilustración de Allan Pollack

El dragón es una de las criaturas más poderosas de la fantasía medieval; tal es su importancia, que varios juegos, entre los que destaca sin duda el *Advanced Dungeons & Dragons*, giran alrededor de ellos. Están incluso en el nombre de esta revista. Demasiado a menudo oigo a los jugadores quejarse de que los dragones son muy fáciles de matar y que no suponen un desafío (?), o que simplemente no se «adaptan» al tema de las campañas. Mi respuesta es: «Dejad de pensar en ellos como si fuesen simplemente parte del mobiliario.»

Al dragón del AD&D Primera Versión se le dio mucha más «came» en la Segunda. En términos de capacidad de combate pura, pocas criaturas pueden igualar a un dragón crecido. Esto, sin embargo, no es lo que hace terrible el enfrentarse a él. Los dragones son inteligentes. Los dragones son a menudo más brillantes que el más poderoso de los magos o que los

monarcas de grandes naciones. Lo peor es que lo saben. (Recuerda: los dragones pueden vivir más de mil años: intenta imaginar el conocimiento que un dragón puede acumular en todo ese tiempo.) Entonces, ¿por qué hemos de reducir su papel en nuestras campañas a un mero conjunto de puntos de golpe, con baja clase de armadura y algunos conjuros, esperando a que vayamos a sus guaridas para matarlos?

Con la sapiencia de un dragón, me parece raro que lo único que deseen hacer es tumbarse sobre su tesoro, lejos de la civilización. Yo me volvería loco de atar si estuviese un año entero metido en la cama. Una mente inteligente y astuta puede que no sirva de mucho si no se le ofrece algo de estímulo. Si dudas de ello, ¿por qué entonces pasas tanto tiempo jugando a rol? Lo mismo puede aplicarse a los dragones. Al fin y al cabo, no tienen televisión en su cueva.

Hay entre vosotros quien afirme que eso no se ciñe al

dogma presentado en el *Compendio de Monstruos*, que afirma que los dragones consideran a la humanidad ínfima y muy por debajo de ellos. Para vuestro aprovechamiento, me limitaré a atraer vuestra atención sobre el personaje de Drizzt Do'Urden, el elfo drow de buen corazón en la campaña de *Reinos Olvidados*. Es un buen ejemplo de lo que puede pasar cuando se rompen los moldes. No todos los dragones han de tener esa personalidad despectiva. De hecho, es ridículo asumir que todos son iguales. Cada dragón tiene una personalidad única, tan variada e interesante como tu grupo favorito de PJ.

Una vez que nos saltamos un poco los límites, es lógico asumir que al menos unos cuantos dragones estén dispuestos a meter el hocico en los asuntos humanos, si no por otra razón, por el puro gusto de poder salirse con la suya. Además, si se lo plantean bien, pueden salir del asunto más ricos que antes. Para hacerlo con eficacia, un dragón debe encontrar formas de operar en áreas civilizadas sin que otros puedan descubrir el origen de sus maquinaciones.

ENEMIGOS A LARGO PLAZO

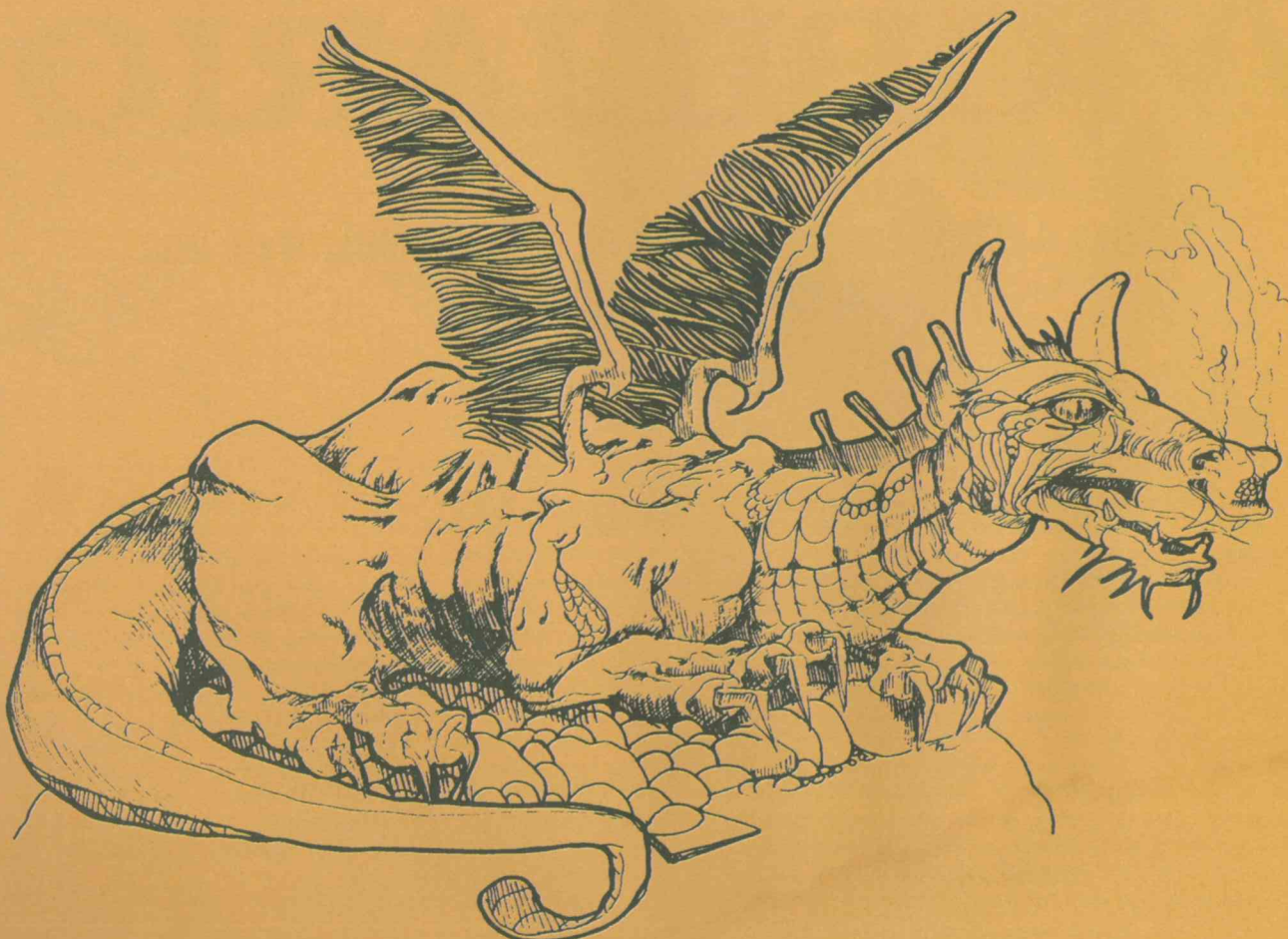
Según mi experiencia, el oponente más formidable que se le puede oponer a los jugadores, y el que más les satisface, es el enemigo a largo plazo, «eterno» o «jurado». Los PNJ poderosos e inteligentes son siempre la fuente de los problemas de los PJ, apareciendo en medio de una crisis para fastidiarles, y luego desaparecer a pesar de los esfuerzos de los jugadores por echarle el guante. Esos PNJ irritan a los jugadores mucho, haciendo que los PJ no deseen otra cosa que ponerles la mano

encima y hacerle pagar con creces lo odioso que es.

Para sintetizar lo dicho, los dragones pueden ser PNJ a largo plazo fabulosos, especialmente si los PJ no saben que el enemigo es un dragón, al menos, inicialmente. Ya elija el dragón el utilizar esbirros leales o hechizados, o hacer el trabajo sucio por sí mismo, sus planes estarán cuidadosamente pensados, y serán llevados a cabo con meticulosidad. A veces, estos manejos tardan años. Al dragón no le importa: su esperanza de vida le permite ser paciente.

Si un dragón opta por que otros le hagan el trabajo mientras él se esconde, es muy fácil crear lo que yo llamo una aventura «anidada». Este tipo de campaña presenta a los PJ el nivel más bajo de una organización (en este caso, la del dragón). Cuando los PJ cumplan con su tarea y despachen a los PNJ de ese nivel, un grupo de agentes más poderosos aparecerá en el siguiente estadio, para darles luego el relevo a otros, y así sucesivamente. Sólo tras una larga y complicada serie de acontecimientos, aventuras e indicios, llegarán los PJ a la cima del problema, el dragón en sí mismo. Incluso así, habrá pistas falsas y sicarios en grandes cantidades.

Esto está muy bien, pero asume aún que el dragón se contenta con tumbarse la mar de tranquilo mientras otros pasan a la acción. ¿Y si suponemos que el dragón quiere involucrarse personalmente? Entonces deberá interactuar con los humanos sin que éstos le reconozcan. ¿Qué mejor manera de ocultarse entre los humanos que convertirse en uno de ellos? Esto puede ser muy fácil con la ayuda de algunos conjuros escogidos. Es sencillo para un dragón el disfrazarse de humano o semihumano utilizando un hechizo de Polimorfizarse a Sí Mismo, y evitar el que otros descubran su verdadera identidad a través del uso de varios conjuros, como Alineamiento Indetectable. Además de estos poderes, los objetos mágicos pueden venirle al pelo a un dragón no muy ducho en artes mágicas. El uso de una Varita



de Polimorfismo es obvio; pero un dragón que posea un Sombrero de Disfraz puede asumir el papel de muchas personas en una trama. Un Amuleto de Prueba contra Detección y Localización también puede ser muy útil para ocultar la verdadera identidad de un dragón.

En la aventura de AD&D *La Montaña del Dragón*, que tuve el privilegio de editar, era así exactamente como el adversario principal, una dragona roja llamada Infyrana, mantenía sus posiciones. Caminaba entre sus súbditos como uno de ellos, sólo para ver cuán leales le eran. Cuando los aventureros llegan hasta ella, se hace pasar por la víctima indefensa de sus sirvientes. En ambos casos, utilizó conjuros y mucho talento para lograr pasar como alguien distinto.

En esencia, toda una campaña puede basarse en un dragón que tenga puestas las garras en muchos sitios y que sea el hilo conductor en el trasfondo de las diversas aventuras. Puede que un dragón que haya oído que se ha descubierto un Orbe de la Draconidad, y pone directamente zarpas a la obra para destruirlo, o para ocultarlo de aquellos que podrían utilizarlo en su contra. Para ese propósito, el rumor puede ser acerca de algo tan misero como una Poción de Control de Dragón. El objeto no tiene ni por qué existir: si el dragón cree que anda cerca, sudará tinta para evitar que lo usen contra él.

Otra posibilidad es que el dragón quiera simplemente ver qué tal se le da tirar la piedra y esconder la mano. Quizás un dragón fundó un gremio de ladrones. El dragón puede limitarse a sentir curiosidad por la raza humana, y se mezcla entre ellos disfrazado de aventurero. En ese caso, no tendría por qué ser malvado, pero sí competir con los PJ por un tesoro o una determinada posición política. Puede que quiera llevar a cabo una venganza personal contra un individuo o un grupo, y esté creando un elaboradísimo plan de retribución. Las posibilidades son muy numerosas, y requieren algo de planificación, pero convierten al dragón en un enemigo formidable.

UNA VENDETTA

Pongamos un ejemplo utilizando la idea de venganza. Primero, necesitamos tener una historia de fondo, acerca de lo que cabreó al dragón al principio. Luego tenemos que elucubrar una idea que el dragón use para tomarse la revancha. Entretanto, deberemos crear los medios que usará el dragón para lograr esto. Finalmente, tenemos que saber cómo los PJ encajan en el escenario, y qué pueden hacer metidos en el pastel.

Hace mucho tiempo, un grupo de caballeros se aventuró en las montañas que lindan su pequeño y pacífico reino, cuando se encontraron con una pareja de dragones y sus crías. Una cría macho logró escapar a la matanza. Jurando vengarse, el joven dragón huyó volando para ocultarse, crecer, y hacerse poderoso. Pasó muchos años amasando tesoro y aprendiendo todo lo que pudo acerca de los humanos y su naturaleza. Estudió magia con aprovechamiento, logrando numerosos conjuros. Nunca olvidó, sin embargo, el cruel asesinato de sus progenitores. Al fin, cuando fue lo suficientemente viejo y sabio, volvió al lugar donde murieron sus padres.

Tenemos ahora una historia decente de fondo para trabajar, que explica lo que le pasó al dragón al principio. Os dejo a vosotros que imaginéis las diversas gentes, lugares y personajes destacados de esta historia. Ahora debemos avanzar y desarrollar la nefanda venganza del dragón.

Cuando tuvo el poder suficiente para consumir su venganza, el dragón volvió al reino. Usando una combinación de hechizos y objetos mágicos para disfrazarse, el dragón se las compuso para asumir tres «alter egos»: uno de los consejeros del rey, uno de los líderes de la orden de caballeros y un cabecilla en la clandestinidad de los revolucionarios del reino. Manipulando con cuidado los acontecimientos desde estas tres posiciones, el dragón enfrentó al reino contra sí mismo.

Primero, como el consejero del rey, aprendió mucho sobre

las facciones de la corte, incluyendo quién era popular y quién no entre la orden caballeresca. Entonces empezó a alentar una sutil campaña en contra de los caballeros, haciéndoles impopulares a los ojos del pueblo llano y persuadiendo al rey de que comenzase a legislar en su contra. En el papel del líder de los caballeros, el dragón comenzó a oponerse al rey cada vez con más vehemencia, mientras planeaba un golpe en secreto. Como cabecilla revolucionario, el dragón simuló «reunirse» con el caballero (otra de sus máscaras), para convencer a la orden de que debían apoyar la revuelta clandestina contra el rey. Entonces, utilizando su conocimiento de la situación al completo, y su posición de consejero, puso al corriente al rey de lo que se tramaba contra él. Con ello, logró poner fuera de la Ley a los caballeros por traición y dio comienzo una guerra civil. Como resultado de las maquinaciones del dragón, el reino estaba a un paso del colapso y la orden de caballería fue disuelta. Había consumado su venganza.

Ahora meteremos a los PJ en la situación. Pueden ser miembros de cualquiera de los grupos implicados: cortesanos reales, ciudadanos descontentos con el rey, o caballeros renegados de la orden prohibida. También pueden ser aventureros independientes que pasan por el reino en un mal momento. De todas maneras, los aventureros pueden intentar capear la crisis, poniendo en orden el rompecabezas que el dragón ha urdido. Si tienen éxito, el dragón puede ponerles en su lista de enemigos eternos, dejándose caer en otras aventuras para atormentarlos e irritarlos antes de proceder a su exterminación como indeseables.

Algunos me rebatiréis diciendo que esta situación puede hacerse realidad fácilmente con un mago poderoso, mejor que con un dragón, pero esa idea puede quedar coja. ¿Cuántas veces ha habido un mago intrigante detrás del trono, susurrando al oído del rey? Imagina cuán desalentador sería para jugadores con PJ de nivel medio el descubrir que se enfrentan a una de las más temibles criaturas de leyenda. Se han ganado un enemigo para toda la vida, y nunca sabrán cuándo el rumor de sus alas les indicará que los problemas no han hecho más que empeorar.

CONCLUSION

Lo arriba expuesto es sólo una muestra de cómo un dragón puede pasar de ser un mero «monstruo», para convertirse en un adversario digno de respeto a lo largo de una campaña extensa. El otro beneficio de hacer esto es que un dragón siempre tiene un hueco en casi cualquier tipo de campaña, sea cual sea el decorado en el que se desarrolle. La queja de que los dragones no encajan con la temática de una campaña hace aguas. Si quieres un dragón en tu campaña, hay una manera de incluir a uno sin enfrentar a los PJ directamente con él. De hecho, este nuevo dragón y su actividad sugiere algunos escenarios nada usuales. ¿Qué tal un universo en la que hay una sociedad secreta de dragones, en la que todos van a una? A lo mejor están intentando librarse de la humanidad, o puede que se trate de diversas facciones draconianas que luchan por el poder. ¿O un mundo en el que los dragones son la especie dominante, que reina sobre los humanos? Ahora que has visto de qué va, las posibilidades son infinitas: el único límite es tu imaginación.

Es una vergüenza el reducir a una criatura tan magnífica y poderosa a poco más que un saco de entrenamiento y un medio de obtener tesoro para los PJ. Hay mucho más que eso. Recuerda, si los humanos somos lo suficientemente inteligentes como para crear cosas tan interesantes como el rol de fantasía, con todas sus variantes, los dragones que habitan en esos mundos serán sin duda lo bastante listos como para ser la fuerza dominante.

UN DRAGON PARA RUNEQUEST

«GLORIA AZUL SOBRE LAS MAREAS» EN RQ, EL JUEGO DE ROL DE FANTASIA

POR SANDY PETERSEN

ILUSTRACIONES
DE STEPHEN SCHWARTZ

Hace cinco siglos, durante la Guerra Matadragones, uno de los muchos dragones que descendieron sobre los infortunados ejércitos humanos era el conocido como Gloria Azul sobre las Mareas. A partir de ahora, nos referiremos a él como Gloria Azul simplemente, aunque nunca abreviaba su nombre ni empleaba pronombres como «yo» o «mí». Por el contrario, se refería a sí mismo por su nombre completo (por ejemplo, «La Gloria Azul sobre las Mareas quisiera hablar con usted»).

Los nativos de la región se han preguntado durante muchos años por la naturaleza de Gloria Azul. ¿Es un dragón inmaduro? ¿O un dragón de los sueños, creado por el subconsciente y la sangre derramada o el semen de un dragón de verdad? ¿Será un dragotritón altamente evolucionado, que mantiene un contacto con el mundo con quién sabe qué oscuros propósitos? Un profesor ha escrito un tratado demostrando la no existencia de Gloria Azul.

Aquellos que viven cerca de su guarida, sin embargo, no tienen dudas sobre la existencia y naturaleza del dragón. A diferencia de la mayoría de los dragones, que se contentan con dormir y soñar con pasadas y futuras victorias, Gloria Azul permanece despierto y activo. Vive a orillas del mar, desde donde hace frecuentes incursiones para devastar la campiña. Estas razzias no son muy abundantes —a veces permanece quieto durante cincuenta años—, pero cuando ocurren, destrozan la economía de los



pobres lugareños.

Historia

Gloria Azul ha sido un monstruo invencible durante cientos de años. Nadie sabe que, en los comienzos de la Primera Era, era un simple campesino humano que cultivaba arroz, llamado Fang Leei. Vivía en las tierras del Este, en Kralorela, y adoraba a los dioses

de los dragones, tal como se hace aún en la actualidad. Un día, tuvo la suerte de salvar a la hija del Emperador de un grave accidente. Como recompensa, éste le concedió que tras su muerte se reencarnara en un dragón inmortal. Llegada ésta, Fang Leei se convirtió en guardia personal del

Gloria Azul sobre las Mareas.

Características para Runequest.

FUE 120 POD 80 Puntos de Fatiga :510	CON 390 DES 12T Puntos de Golpe: 236	AM 82 PA 20 Puntos de Magia:80	INT 14 Movimiento: 4 en el suelo. 24 volando Armadura: 30 puntos de escamas
--	--	--------------------------------------	---

Tabla de localización de Impactos:

Localización	Cuerpo a Cuerpo	Proyectil	Armadura/PG
Cola	01-02	01	30/59
Pata tras. D.	03-04	02	30/79
Pata tras. I.	05-06	03	30/79
Abdomen	07-08	04-08	30/95
Pecho	09-10	09-14	30/95
Ala Der.	11-12	15	30/59
Ala Izq.	13-14	16	30/59
Pata delan. D.	15-16	17	30/79
Pata delan. I.	17-18	18	30/79
Cabeza	19-20	19-20	30/79
Arma	SR	% Ataque	Daño
Coletazo	4	20	6d6
Mordisco	7	90	12d6
Garra	10	50	12d6
Escupe Ondina	10	Auto.	Por Ondina (Ver después).
Spray Acido	10	Auto.	Potencia 1d6 (Ver después).
Chispas Mágicas	10	Auto.	Elimina magia (Ver después).

NOTAS: Gloria Azul ataca cada asalto con un coletazo, un mordisco y dos zarpazos.

Ataques especiales: Gloria Azul tiene tres ataques especiales, pero sólo puede usar uno en cada asalto cuerpo a cuerpo. Generalmente, usa al menos uno de estos ataques en cada asalto cuerpo a cuerpo.

En primer lugar, Gloria Azul puede escupir una ondina de un metro cúbico de tamaño por cada punto de magia que invierta. Suele emplear al menos diez puntos, para crear ondinas bien robustas. Estas mantienen su forma y siguen atacando durante diez turnos, tras los cual se disuelven a no ser que Gloria Azul gaste más magia para mantener su existencia. Necesita para ello un punto por ondina y asalto, no importa cuál sea su tamaño.

En segundo lugar, Gloria Azul puede exhalar una fina lluvia de ácido gastando 10 puntos de fatiga. Esta lluvia tiene forma de cono, de sesenta metros de largo y veinte de ancho al final. La intensidad del ácido es de 1d6, y afecta a cualquier cosa o persona que encuentre en su camino. Ataca primero a la armadura, y sólo cuando un fragmento de ésta se disuelve ataca a la carne.

Y, en tercer y último lugar, Gloria Azul puede emitir unas chispas mágicas desde sus escamas, gastando puntos de golpe. Estas se dirigen a la criatura que determine, anulando cualquier tipo de hechizo que ésta lleve encima, tanto en su persona como en sus armas. Suma la intensidad total de los conjuros de hechicería, los puntos de magia espiritual, y el doble de los puntos de coste de los hechizos de magia divina. El dragón perderá 1d6 puntos de daños por cada 10 puntos o fracción del total de los hechizos.

Por ejemplo, si Gloria Azul usa sus chispas mágicas ante un enemigo con un hechizo de intensidad 5 de Resistir Daño (brujería), 4 puntos de Hoja Afilada en su espada (Espiritual) y un conjuro de 3 puntos de Escudo (Divina), tendrá que expulsar $5 + 4 + (3 \times 2) = 15$ puntos, perdiendo 2d6 puntos de golpe.

Las chispas mágicas no pueden cancelar la habilidad natural de un ser (como por ejemplo, la armonía de un Jack O' Bear), pero Gloria Azul no perderá puntos de golpe en el intento.

Curación: Por cada diez puntos de tamaño de carne humana o animal que consume, Gloria Azul sana un punto de daño. No puede sobrepasar su máximo de puntos, pero es una buena ayuda para reponerse del combate. No se cura comiendo verduras de ningún tipo, incluido elfos.

Emperador.

Tras varias décadas de este trabajo, Fang Leei se dio cuenta que su futuro no estaba al lado de la raza humana, y abandonó su compañía. Entró al servicio del Rey Inhumano, Señor de los Dragotritones. Durante este período, su cuerpo y alma evolucionaron, pues aprendió increíbles poderes mágicos y empleó la capacidad metamórfica de los dragotritones para mejorar su forma. Es entonces

cuando cambió su nombre por Gloria Azul sobre las Mareas.

A su debido tiempo, Gloria Azul (antes Fang Leei) se hartó de las técnicas y doctrinas de los dragotritones, y marchó de nuevo, ahora en busca de un auténtico dragón. Se convirtió durante quinientos años en el más fiel sirviente del Dragón Multicolor, del Océano de la Patria, quien a cambio le enseñó múltiples secretos y transformó su cuerpo hasta alcanzar su forma actual. Pasados los cinco siglos, Azul se metió en una madriguera y meditó sobre la naturaleza del cosmos. Así permaneció, ignorante de guerras, cataclismos o el destino de los mortales hasta el 1100, año de la Guerra Matadragones.

Junto con otros muchos dragones del universo, Gloria Azul fue brutalmente despertado e invocado al Paso del Dragón, para luchar contra los emboscados humanos que trataban de exterminar los últimos reductos de los dragotritones. Tras la batalla, no quedó en pie ni uno de cada mil humanos. También habían muerto dragones, pero quedó claro quién había vencido. El Paso del Dragón no fue ocupado por los humanos hasta muchos años después.

Gloria Azul permanece despierto, viajando por este nuevo mundo, hasta que desee retirarse a su cobijo, lo que queda a discreción del master.

Objetivos

Gloria Azul ha sido un monstruo durante muchos siglos. Ha sufrido numerosas metamorfosis, y ha estudiado las obras de muchos filósofos, reyes y dragones. Y ahora, al cabo de muchos siglos, ha descubierto que esto no le hace feliz. Realmente, echa de menos los días en que era un pobre agricultor, a su esposa, su hija, su gato y su cerdito. No ha encontrado a nadie durante sus viajes, ni dragones ni emperadores ni dragotritones, que comprendan sus sentimientos.

Es cierto que Gloria Azul recuerda sus días de humano con los ojos de la ilusión. De todas maneras, la alegría del trabajo y el servicio a los seres queridos le parecen preferibles a la estéril meditación o a la filosofía de los dragotritones, que no conocen el amor.

Gloria Azul quiere volver. Quiere perder su forma de dragón y volver a ser humano. Cree que puede conseguirlo igual que como se convirtió en dragón, estudiando y comportándose como el ser al que quiere imitar.

Pero han pasado muchos siglos, y Gloria Azul ha olvidado casi todo lo que sabía de ser humano. Si encuentra a un aventurero dispuesto a hablar, tratará de seguir su juego, intentando aprender todo lo que pueda de él, imitándolo de forma bastante patética. Aferrará tenedores y cuchillos para comer entre sus enormes garras, berreará las mismas canciones que los aventureros interpretan, y, en general, se comportará como un colega.

Por supuesto, los resultados van a ser desastrosos. Gloria Azul no tiene nada ya de humano, y su personalidad no es la más adecuada para el trabajo en grupo. Alternará comportamientos draconianos con intentos de humanidad. Por ejemplo insistirá en que solo le den la misma parte del botín que a todo el mundo, que se reparta a partes igua-

les. Y por otro lado, de vez en cuando le darán ataques de avaricia de dragón, y querrá quedarse todo el tesoro. Cuando lo consiga, volará con él a su montaña secreta, y lo esconderá ahí. A la mañana siguiente, se sentirá avergonzado, pero no volverá por el dinero. «Lo pasado, pasado».

En general, el máster debe tratar a Gloria Azul como una máquina de combatir, lo que va a traer muchos problemas al grupo de aventureros. Por ejemplo, puede insistir en comerse toda la comida del grupo. Un dragón come mucho, y él no piensa pasar hambre.

Además, Gloria Azul se negará a ayudar al grupo a defenderse contra todo ser que parezca remotamente humanoide (por ejemplo, gigantes, trolls oscuros, o incluso mantícoras --ue tienen cara--). Consideraría estar «traicionando a su naturaleza». Además, recuerda que Gloria Azul también quiere recordar los puntos malos de ser humano, como la cobardía. Le encanta gritar y correr si le ataca un monstruo fuerte de verdad, pues quiere comprender el miedo que sufren los humanos, aunque él ya no lo padezca como dragón.

Es muy difícil que Gloria Azul permanezca mucho tiempo unido a un grupo. Un par de aventuras, y volverá a la vida de monstruo errante. Puede que vuelva al cabo de un mes, o un año, para ver a sus colegas... y volver a amargarles la vida.

Descripción

Gloria Azul tiene una pinta muy rara, con sus alas hechas jirones y un cuerpo muy delgado. Su cabeza semeja la de un enorme caballo de mar, a pesar de sus enormes y acuosos ojos y que está cubierta de escamas. Su piel es suave como el mármol, y de unos increíbles tonos azules y dorados. Su cola prensil es larga y móvil, y muy sensible en la punta. Los miembros parecerían de insecto,

si no fuera por sus patas posteriores, que se aproximan más a afiladas garras de ave, con terribles uñas saliendo de delicados dedos.

Gloria Azul mide casi veinticinco metros de cabeza a cola, pero no parece más ancho que una grúa pluma. Con las alas abiertas, tiene una envergadura de más de treinta metros de punta a punta. Las multicolores alas parecen más decorativas que útiles, y son similares a las de una mariposa, con puntos naranja rodeados de luces negras.

Runequest es una marca registrada de Avalon Hill Game Company, publicado en España por Joc Internacional.

El juego más adictivo!

MAGIC

VENTA POR CORREO
NEW-TON

Riera Alta, 8 08001 Barcelona 329 34 66




LA LLIBRERIA DE CÒMICS A GIRONA

- CÒMICS
- JOCS I LLIBRES DE ROL
- VIDEOS
- ...

Hortes, 11 (devant llibreria 22) 17001 GIRONA



ESTA DOCENA NO ESTA DE OFERTA

Doceuevos de dragón para la Dragonlance™

Por Spike Y. Jones
Ilustraciones de Robert Lessi

De entre los muchos artefactos mágicos y hechizos propios del mundo de Krynn, los más conocidos son los citados en las Guerras de los Dragones (por ejemplo, las Lanzas de Dragón). Muy pocos de estos inventos únicos fueron desarrollados después del Cataclismo, básicamente por la declaración por parte del Rey Sacerdote del Manifiesto por la Virtud (definiendo la magia como una fuente del mal) en el año 118 después del Cataclismo, y la desgracia en que cayó la magia durante la Era Oscura. Sin embargo, los sistemas para reproducir muchos de estos elementos del pasado aún se conservan en las Torres de la Alta Hechicería, y ahora que la magia vuelve a ser practicada, muchos nuevos esperan a ser inventados. Citamos ahora doce de las maravillas de la magia de Krynn, con sólo dos cosas en común: «Huevos» y «Dragones».

Incubalón

Año 3100 PC, Era de la Luz

Muchas cosas curiosas nacieron con los vuelos de la Piedra Gris de Gargath a través de los cielos de Krynn, uno de los cuales era el *Incubalón*, un objeto de forma ovoide de unos treinta centímetros de longitud, compuesto de un material duro y grisáceo que recordaba a la mismísima Piedra Gris. El *Incubalón* tiene CA 2, y es inmune a cualquier ataque no físico. Como piedra, tiene un +2 contra aplastamiento y caídas. Si se rompe un *Incubalón*, de los restos de su caparazón saltará un espécimen adulto de una criatura ovípara de tierra.

Esta puede ser de cualquier tipo, desde un pájaro o reptil de lo más normal a un dragón (pero no un draconiano. Tales seres no existían cuando se inventó el *Incubalón*). Contra más común sea la criatura en el mundo, más fácil

será que surja del huevo (ver tabla 1). No recordará nada de su infancia —dado que no ha existido—, ni tendrá lealtades preestablecidas, aparte de los instintos de hambre o alineamiento. (El máster tendrá que determinar la naturaleza exacta de esta criatura, siguiendo las guías de la tabla uno. Es conveniente terminarlo completamente antes de emplearlo en una campaña, y añadir unas pequeñas notas sobre su reacción al salir del huevo.) Se han dado casos de que de este artefacto emergieran criaturas no nativas del mundo de Krynn. Se ignora si semejantes rarezas provienen de otros mundos o simplemente de zonas inexploradas de Krynn.

Cuando muera la criatura, los fragmentos

de su cáscara se reunirán de nuevo (sea cual sea su situación o condición) para volver a formar el *Incubalón*, que se teleportará entonces a un punto aleatorio del planeta, para esperar una nueva eclosión.

No se obtienen puntos de experiencia por eclosionar un *Incubalón*.

Huevo de Aliento de Dragón

Año 2.672 PC, Era de la Luz

Durante la Segunda Guerra de los Dragones de Silvanesti se desarrollaron muchos hechizos y armas mágicas contra los dragones. Uno fue tan terrible que los caballereros guerreros de la época se negaron a emplearlo. De todas formas, jamás se perdió el conocimiento de cómo construirlo, y personas de pocos escrúpulos han venido empleando *Huevos de Aliento de Dragón* en algunos combates de la Guerras de la Lanza, casi tres mil años después.

Un huevo de Aliento de Dragón es un auténtico huevo de dragón, comprimido y endurecido mediante magia (esta perversión del huevo es el motivo por el que los magos de alineamiento bueno se lo piensan mucho antes de crearlos). El huevo se convierte en un artefacto que explota al ser lanzado contra una superficie dura, afectando como arma de aliento un radio de ocho metros alrededor del punto de impacto.

El daño depende de cuán bien se creó el huevo. Para empezar, hacen falta mil piezas de acero y una semana de trabajo de un mago. Doblando el importe, aumentamos en uno el grupo de edad del dragón (de recién eclosionado a muy joven). Este proceso de multiplicar por dos nos lleva a la enorme suma de 2.048.000 monedas de acero y los cuaren-



Ilustración: John Stanko

TABLA 1:

Tabla aleatoria de contenidos de un Incubalón.

1d100	Ejemplos de Criaturas Incubadas.
01-16	Anfibio normal(rana, sapo)
17-23	Anfibio gigante(rana o sapo gigante, Sapo asesino)
24-25	Anfibio especial(bullywug, sapo de fuego)
26-37	Pájaro, normal(aguila, cuervo, búho)
38-43	Pájaro, gigante(aguila, cuervo o búho gigantes)
44-45	Pájaro, especial(roc, aarakocra)
46-63	Insecto/arácnido normal (Hormiga, escarabajo, araña)
64-71	Insecto/arácnido gigante (Skrit, escorpión gigante, araña gigante)
72-75	Insecto/arácnido especial (araña de fase, ankheg)
76-91	Reptil, normal (serpiente, tortuga, lagarto)
92-98	Reptil, gigante (serpiente o lagarto gigantes)
99-00	Reptil, especial (hidra, dragón, dinosaurio)

ta años necesarios para construir el *Huevo de Aliento de Gran Wym*. Quien construya un artefacto de éstos gana un décimo del coste en puntos de experiencia.

No hay forma de evitar que un mago pudiente se pegue un festín de huevos de dragón. Sin embargo, hay un peligro añadido al ya de por sí temerario proceso de fabricación. Un huevo es, por definición, frágil (todos sus tiros de salvación son como si estuviera hecho de cristal), y si uno de los sirvientes tiene mal pulso, los efectos recaen sobre el infeliz portador. Hay que usar la magia con moderación.

Caparazón de Protección

2.600 PC, Era de la Luz

Este objeto, que parece un huevo de gallina plateado, fue creado por Magius de los Túnica Rojas durante la Segunda Guerra de los Dragones. Como estaba prohibido que los magos emplearan armas, lo entregó a uno de los héroes. Así no pudo ayudarle cuando fue capturado por la Reina Oscura, prisión a la que no sobrevivió. Desde entonces, el caparazón ha pasado por las manos de muchos nobles y guerreros.

Para emplear este objeto ovoide, duro como el acero, debe hacerse girar sobre una superficie plana apoyado en su punta más ancha. Entonces sale de él un cono de luz hasta formar un área brillante, con forma de huevo, de tres metros de diámetro horizontal y cinco vertical (aunque dos de los verticales estarían por debajo de su eje). Este artefacto da protección completa contra todos los proyectiles dentro de sus límites. Además, todo intento de penetrar dentro del cono es repelido, sin causar ningún daño al invasor, en una dirección aleatoria hacia afuera.

El porcentaje de que una criatura logre entrar dentro del campo es igual a los puntos de golpe de la criatura multiplicado por cinco,

más los bonos al golpe. Por ejemplo, un Wyvern de $7 + 7$ tiene $(7 \times 5) + 7 = 42$ por ciento de probabilidades de entrar a atacar, y un guerrero de nivel 12 (con 9 d10 más 9) tiene un 54 por ciento. Puede intentarse entrar una vez por asalto. Si una criatura tiene resistencia a la magia, deberá hacerse una tirada antes de expulsarla (por ejemplo, un dragón). Si pasa la tirada, entrará sin resistencia.

Los efectos del huevo durarán mientras éste permanezca girando. Una persona puede darle impulso para girar un turno por punto de Constitución, tras lo que debe descansar tantos puntos como turnos empleó en impulsar al Cascarón. Sufrirá además una penalización de 2 en la armadura mientras esté concentrado en hacer girar el huevo con los dedos.

Quien construya un Caparazón de Protección gana 1.000 Pe. Se han visto versio-

nes del artefacto, que protegen contra seres específicos: no muertos, dragones, etcétera.

HECHIZO DE MANDO SOBRE DRAGON

2.650 PC, Era de la Luz.

(Encantamiento/Hechizo)

Conjuro de Mago de nivel 5

Alcance: 8 Km por nivel

Duración: 4 horas por nivel

Area de efecto: Un dragón

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 3 turnos

No hay tirada de salvación

Este hechizo fue creado por un mago elfo, demasiado cerca del final de la Segunda Guerra de los Dragones como para tener mucho efecto. Invocado, el dragón se ve forzado a cumplir todas las órdenes listadas en la descripción del conjuro de Sugestión que aparecen en el Manual del Jugador. El invocante y el dragón permanecen en comunicación telepática siempre que estén dentro del radio de alcance. Como la unión es telepática, no es necesario que el mago hable el idioma del dragón. La unión mental no le permite ver, oír u oler lo que siente el dragón, pero puede pedirle que lo describa, y éste deberá responder verazmente. El dragón no puede dañar adrede a quién lanza el hechizo mientras dure éste. Sin embargo, podrá efectuar un tiro de salvación si el mago intenta actos o sugerencias que salgan fuera de las órdenes tipo Sugestión. No tiene por qué obedecer órdenes «ilegales».

Este hechizo es una virguería, pero tiene dos problemas. El primero es que, a lo mejor, si el dragón se da cuenta del engaño puede querer dar una rápida, y fatal, lección acerca de las consecuencias de controlar dragones al hechicero. El segundo es que el hechizo debe invocarse sobre el conjunto completo de fragmentos del huevo del que nació el dragón. Basta que falte una astillita para que el conjuro no tenga efecto. Los fragmentos se destruyen al lanzar el hechizo, así que éste sólo puede invocarse una vez por dragón. Se encuentra muy a menudo a los magos que planean utilizar este hechizo por las madrigueras de los dragones, preparando el material para sus futuros «clientes».

Sueño Sólido / La Promesa.

Año 2.645 PC, Era de la Luz

La mayor parte de los objetos mágicos de Krynn fueron creados por elfos o humanos, pero hay excepciones como el *Martillo de Kharas*, construido por los enanos. Los contruidos por los dragones son rarísimos.

Los dragones no suelen usar armas mágicas. Sus hechizos responden a otras necesidades. *Sueño Sólido*, un cristal de cuarzo de treinta centímetros de longitud, esculpido en



forma de huevo de dragón, es uno de ellos.

Mirando en las facetas de *Sueño Sólido* pueden verse escenas de grandes cavernas, enormes huevos eclosionando, los primeros vuelos de jóvenes dragones, enormes pilas de tesoro, y como terrible final, la destrucción de los dragones al fin de la Segunda Guerra. Quienes conozcan las palabras de mando incluso pueden proyectar estas imágenes en un radio de diez metros alrededor de *Sueño Sólido*.

Durante el exilio de la Reina de la Oscuridad, lo que había sido un juguete se convirtió en objeto de culto. Fue empleado por Takhisis para incitar a los Dragones del Caos a que volvieran a Krynn, al estallar la Guerra de la Lanza. Así, un objeto cuyo único valor era el material con el que estaba construido fue rebautizado por Takhisis como *La Promesa*, convirtiéndose en un objeto de veneración, por la posesión del cual un Dragón del Caos sería capaz de matar o morir. Los dragones del Bien, sin embargo, no han caído en esta trampa, y aún ven a *Sueño Sólido* como un juguete, no un objeto sagrado.

Como es una pieza única, solo su creador consiguió puntos de experiencia por su construcción. Nunca se ha calculado su valor, pero si encuentras el comprador adecuado—como un dragón fanático—puede ser colosal.

El Regalo de Mishakal

Año 1902 PC, Era del Poder

Es un bellissimo huevo translúcido, suave al tacto, del tamaño de un huevo de gallina. Bajo su marfileña superficie pueden verse constelaciones de gemas. Fue un regalo de la diosa Mishakal al pueblo de Krynn, para celebrar el fin de las guerras de Kinslayer y Ergoth/Thorbadin, que devastaron el planeta en eras pasadas.

No sirve para la guerra, pero si lo pones bajo la almohada de una mujer que realmente desee procrear, ésta lo conseguirá sin necesidad de ningún hombre—aunque muchas de las que lo empleaban tenían un compañero, de todas formas—. Una vez concebido el niño, el embarazo prospera sin ningún problema, y nace un niño igualito a sus padres—no guarda ninguna relación con Mishakal. Hay un 5 por ciento de posibilidades de que surja un embarazo múltiple.

El Regalo se prestaba gratis a las mujeres de cualquier raza o religión que vinieran buscando la bendición de Mishakal. Cuando un área ya no lo necesitaba, se trasladaba a otro templo de la diosa. Su pista se perdió tras el cataclismo, pero seguramente está en uso en algún lugar de Krynn.

Como ningún mortal puede copiarlo, no aporta puntos de experiencia. Los sacerdotes del templo de Mishakal no ofrecerán dinero por su devolución, ya que esperan que quien

lo encuentre lo devuelva por su propia voluntad. Nadie puede calcular el precio que podría llegar a alcanzar puesto a la venta. Se rumorea que al menos un dragón del Bien que perdió a su camada durante la Guerra de la Lanza busca este objeto, esperando crear una nueva familia.

El Huevo del Aprendiz

Año 1600 PC, Era del Poder

Cuando un mago de Krynn declara su alineamiento y pasa el examen de la Alta Hechicería, es asignado a un mago de nivel superior para aprender los secretos del Arte. Uno de ellos es cómo construir objetos mágicos, y parte fundamental del entrenamiento es el Huevo del Aprendiz, generalmente olvidado más tarde al convertirse en magos poderosos.

El *Huevo del Aprendiz* es un objeto mágico de unos tres centímetros de longitud, empleado para contener la energía de un hechizo. Los efectos de éste deben ser consultados con el máster (como ejemplo, pueden usarse los de la primera edición de *Unearthed Arcana*). Cuestan diez piezas de acero, y tardan un día en ser construidos. El constructor gana un PE por huevo.

Los huevos pueden ser lanzados a diez metros de distancia, donde se ejecutará el hechizo aprisionado si el huevo falla un tiro de salvación contra impacto como cristal. (Ver manual del Dungeon Máster, Lanzamiento de objetos como Granadas). Como los *Huevos de Aprendiz* se fabrican sin la ayuda de hechizos como Hechizar un Objeto o Permanencia, son altamente inestables, y tienen un tanto por ciento de fallar en el momento del impacto igual a 25 menos la Inteligencia del constructor. Así, un mago de inteligencia 9 hará obje-

tos con un 9 por ciento de posibilidad de fallo, y uno de Inteligencia 18 con un 7 ciento.

Se dice que algunos dragones han aprendido cómo crear estos objetos para su diversión, aunque éstos sólo lo admitirán a los muy íntimos.

Huevo de Distracción

Año 1340 PC, Era del Poder

El Huevo de Distracción fue un primer borrador de lo que después se perfeccionó como Huevo de Fascinación. Fue diseñado por un mago blanco, cuyo nombre se ha perdido en el tiempo. Ambos son objetos muy útiles, que han venido siendo construidos a lo largo de los años. Se consiguen 300 PE montando un Huevo de Distracción.

Inactivo, el Huevo de Distracción parece un huevo de tamaño normal, hecho de piedra dura, con unos brillantes reflejos que emanan de él. Cuando se hace girar sobre su extremo más ancho, los reflejos intensifican su luminosidad, aunque no lo bastante como para dar luz en la oscuridad. Toda persona que se halle en un radio de siete metros alrededor del huevo y en su línea de visión—incluso a través de un espejo—debe salvar contra hechizos o se sentirá momentáneamente distraído por él. Olvidará durante un segundo lo que iba a decir, incluidos hechizos, y sufrirá una penalización de —2 a todo ataque y clase de armadura, dado que sus ojos se van irremediablemente hacia los brillos del objeto.

Aunque parece un arma muy efectiva, tiene un grave problema: atrae por igual al amigo y al enemigo, y además la vista del huevo puede perderse fácilmente en un combate cuerpo a cuerpo. De todas formas, es muy útil contra hechizos como Hipnotismo o Ilusiones, pues la mente del atacado estará concentrada en el huevo, y será muy difícil de controlar. Esto se refleja en un bonus de +2 a toda tirada de salvación contra hechizos de magia «mental». Pueden además aplicarse los bonos por Sabiduría.

No es fácil mantener el huevo dando vueltas. Es necesario impulsarlo cada vuelta, lo que penaliza en —2 la CA de quien lo haga girar. Además, debe hacer el tiro de salvación o distraerse, olvidando dar vueltas al huevo. Una persona puede impulsar el Huevo de Distracción un turno por punto de Constitución, tras lo que debe descansar por el mismo período que lo estuvo impulsando.

Curiosamente, los dragones son inmunes a este artefacto. Se sabe de al menos un pequeño dragón que lo empleaba para defender su guarida.

Huevo de Fascinación

Año 1335 PC, Era del Poder

Creado cinco años después del Huevo de Distracción, el Huevo de Fascinación es un



TABLA 2:
Datos Operativos del Ridiculador

Tipo	Efecto	Complejidad	Modificador	Total
Movimiento horizontal (Lanzar)	15 m	6	-6	
Movimiento horizontal (Propio)	8 m	3	-3	
Silenciado	Antiberridos	6	—	6
Antivibración	Antiempujones	3	—	3
Modificadores Finales	Número	Tamaño	Complejidad	
Complejidad extrema	6	6	6	
Efectos adicionales	3	—	+3	
Cambio de tamaño	—	+4	-4	
Totales	9	9	5	

considerable perfeccionamiento sobre el anterior. Tiene un aspecto muy similar —un huevo de piedra—, y funciona más o menos de la misma manera, siendo girado por una persona que sufre un -2 en su CA, pero sus efectos son mucho más poderosos. Además, es mucho más difícil de girar. Sólo puede mantenerse en movimiento cinco turnos por punto de Constitución, y después el operador debe descansar el doble del tiempo que mantuvo el huevo en movimiento.

Mientras da vueltas, los reflejos parecen saltar de la superficie del huevo a los ojos de todos los que estén en un radio de diez metros —excepto de quien lo hace girar—, obligando a cada víctima a realizar una tirada como si fuese afectado por un hechizo de Esquema Hipnótico, permaneciendo fascinado hasta dos turnos después de que el huevo deje de girar. Si algo interfiere en su línea de visión hacia el huevo, permanecerá fascinado durante dos turnos. Si vuelve a poder ver el huevo, caerá otra vez bajo su control, sin derecho a otro tiro de salvación.

Debido a los reflejos que proyecta, sus efectos son más fuertes en un área oscura que bajo luz normal. Así, los tiros de salvación contra el huevo se hacen con un -2 si éste se emplea en la oscuridad. Por otra parte, la oscuridad mágica absorbe el poder del huevo, haciéndolo inútil. Los dragones no son inmunes a este artefacto, como lo eran al anterior.

La construcción de un Huevo de Fascinación es igual de compleja que la de un Huevo de Distracción, dando por ello los mismos PE, 350.

Huevo Prisión

Año 640 PC, Era del Poder

Creado por Shishushkiri, un mago abanasiano, para capturar a sus enemigos y poder después interrogarlos. Tiene el aspecto de un huevo negro del tamaño de un puño. Para activarlo, el invocante debe lanzarlo hacia la víctima mediante un tiro de destreza contra CA 10, menos los bonos por Destreza, escudo o magia que posea la víctima. Si falla, el huevo

cae al suelo. Si acierta, se expande en una semiesfera de dos metros de altura y metro ochenta de base, parte de la cual queda bajo tierra anclando el huevo en el punto donde cayó. Si la víctima falla una tirada contra paralización, queda aprisionada dentro del huevo. Si pasa, consigue escapar de su masa, y entonces éste vuelve a su forma original.

En su estado agrandado, el huevo es lo bastante poroso para permitir respirar normalmente a una persona en estado de relajación. Sin embargo, una persona que se resista caerá inconsciente por falta de aire al cabo de tantos asaltos como puntos de Constitución tenga, aunque no puede ahogarse. El huevo es inmune a cualquier ataque desde dentro, y carece del volumen necesario para que una persona de tamaño humano pueda lanzar ningún hechizo o hacerse daño a sí mismo accidentalmente. Por fuera, el huevo es mucho más frágil, pues tiene armadura 7 y puede absorber 16 puntos de golpe. Si el huevo es abierto por compañeros de la víctima, por alguien que conozca la palabra de mando adecuada, o si

pasan veinticuatro horas, la víctima saldrá sin daño alguno.

No puede moverse el huevo, y resistirá cualquier impacto con un tiro de salvación como si fuera cristal. Hechizos como Bola de Fuego pueden romperlo, si le causan más de 16 puntos de golpe. Si se causan más, la víctima recibirá su parte del daño, dependiendo éste del éxito del tiro de salvación del huevo.

Los huevos abiertos violentamente son destruidos en el proceso, pero los que se abran naturalmente pasadas veinticuatro horas o mediante la orden adecuada volverán a su forma normal, listos para ser empleados de nuevo.

Aunque el volumen de un Huevo Prisión es lo bastante amplio como para capturar cuatro criaturas de tamaño pequeño, u ocho de tamaño muy pequeño, es necesario para esto que se encuentren reunidas en un espacio equivalente al volumen de un humano. Dos criaturas de tamaño humano pueden ser capturadas si se encuentran muy cerca una de otra. Las criaturas mayores no pueden ser capturadas por un huevo. Si se les lanza, éste tratará de capturarlas, y al no conseguirlo se reducirá hasta su tamaño normal. Al menos un dragón empleó este objeto durante la Guerra de la Lanza, ya que le preparaba las presas para más tarde.

Un Huevo Prisión vale 500 puntos de experiencia.

Ridiculador

Año 550 PC, Era del Poder

Como la mayoría de los inventos de los gnomos, el Ridiculador nació como una simple idea sin intención práctica. De hecho, se pretendía aumentar el alcance del lanzamiento de huevos podridos para gastar bromas.

Actualmente, la máquina es una obra de arte (al menos, desde el punto de vista gnomos), una cosa monstruosa consistente en una catapulta propulsada a muelle, destinada a lanzar «cáscaras» (así es como ellos los



llaman, pero para mí que son huevos complejos). Se determina a la víctima mediante un complejo sistema de Dirección de Tiro mecánico, operado por un gnomo experto, sentado en la parte delantera de la máquina. Detrás de él, el brazo lanzador, que generalmente tiene forma de dragón (y lleva el huevo en la boca). Sigue un sistema automático para recargar huevos desde el Sistema de Producción Portátil (un pequeño gallinero con ruedas), consistente en una cabina insonorizada que contiene diez Plantas Automáticas de Producción de Munición (gallinas). El Sistema de Producción Portátil se sustenta sobre una sofisticada suspensión que evita que las Plantas Automáticas de Producción de Munición se espanten cuando el *Ridiculador* entra en Modo Transporte (¡hey, Tesla, arrea los ponies!).

En condiciones normales, un *Ridiculador* puede disparar un máximo de 2d10 huevos/día, sobre objetivos hasta quince metros de distancia, un huevo por asalto. Pueden dispararse más huevos si hay recargas disponibles.

El *Ridiculador* ataca como una criatura con 4 DG, con las penalizaciones normales por ataques a medio y largo alcance (5 a 10 metros, —2 al impacto, 11 a 15 metros, —5 al impacto). Los impactos sólo causan daño moral a las víctimas, con la vergüenza de haber sido «ahuevado», y el posible daño a la ropa, documentos, u otros objetos susceptibles de ser manchados. La presencia de un artefacto de una tonelada de peso salta a la vista de todas sus futuras víctimas, que pueden decidir evitar sus atenciones de múltiples formas.

Puedes tener uno de estos por sólo 1.150 monedas de acero (aparte gastos de funcionamiento, para comprar pienso para las Plantas Automáticas de Producción de Munición). Más detalles en la tabla 2.

Hechizo de Eliminar Enfermedad.

Año 120 antes del Cataclismo, Era de la Oscuridad.

Durante la Era Oscura, era imposible encontrar auténticos clérigos en la ciudad de Krynn, pero abundaban cientos de falsos santones. Algunos magos renegados usaban sus trucos para convencer a las gentes de su papel de «mensajeros de los dioses». Uno de estos «milagros» era el peligroso Hechizo de Eliminar Enfermedad, que aún puede verse en raras ocasiones en los puntos más aislados de Ansalón.

Su nombre puede llevar a engaño. Simplemente elimina los síntomas del paciente, un efecto que el invocante intentaba hacer pasar por una cura completa. Curiosamente, esto llevaba a veces a la curación del enfermo, si su enfermedad le impedía descansar o alimentarse debidamente, pero generalmente

su condición empeoraba. Todos los efectos de la enfermedad sobre la apariencia física del enfermo y el dolor que pueda sentir desaparecen, pero su pérdida de puntos continúa. Puede llegar a morir de una enfermedad de la que de otra forma se hubiera salvado (por ejemplo, un griposo cuyos síntomas se eliminan se irá a trabajar sudando a pleno sol y descansando a la sombra, con lo que puede pillar una neumonía).

Al ejecutar el hechizo, los síntomas del paciente se transfieren a su componente material, un huevo fértil y recién puesto, de cualquier pájaro o reptil, dragón incluido. Dependiendo de lo agudo de los síntomas, la criatura que nazca del huevo crecerá más o menos desfigurada pero, extrañamente, no enferma (es decir, un pollito con todos los síntomas de la enfermedad, pero sin ésta, que aún ataca al paciente de forma encubierta).

Si, desafortunadamente, el paciente moría

NO TENEMOS COMPETENCIA EN MADRID



C / GINZO DE LIMIA 32
28029 - MADRID
TELF / FAX : (91) 739 62 71

M BARRIO
DEL PILAR
B 83,147,132
FRENTE A
LA VAGUADA !!

**SERVIMOS
PEDIDOS POR
CORREOS**
Mámandanos
75 pts en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo AKIRA 1994.

- * Todo el cómic Nacional y USA.
- * Cómic europeo y erótico.
- * Manga JAPONES y Anime.
- * Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
- * Posters y Merchandising.
- * Películas de Manga Video.
- * Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
- * Wargames y Temáticos
- * Rol Nacional y USA.
- * Figuras de Plomo de las mejores marcas.
- * LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.
- * Material escénico para Dioramas y complementos.

Y MUCHO MAS ...



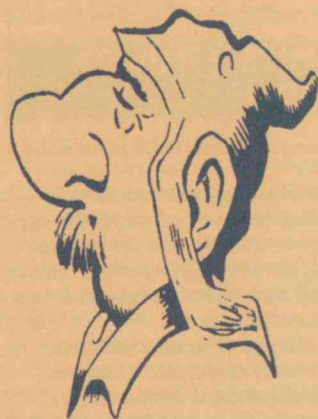
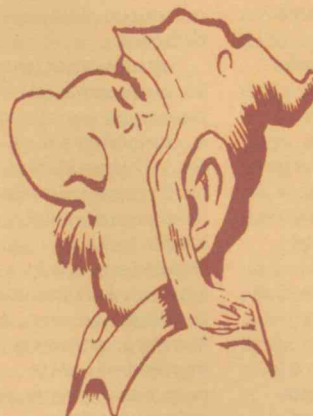
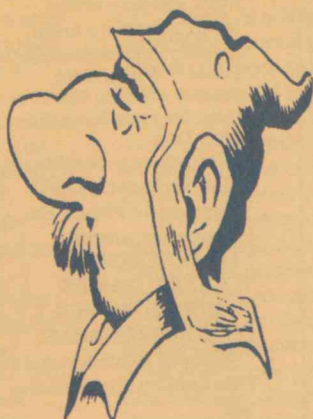
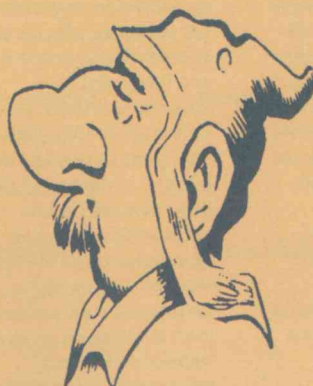
TU TIENDA DE CÓMICS Y ROL DE MADRID

antes de que el falso clérigo pusiera los pies fuera de la ciudad, éste solía romper el huevo y acusar a la pobre criatura del fallo del hechizo. ([Crack] ¡¿Veis?! ¡Si me hubiérais dado un huevo fresco de verdad, esto no hubiese pasado! ¡Esta es la prueba de vuestro error!)

Los falsos clérigos ya se encargaban de mantener secreta la naturaleza del hechizo, pero aún cuando se supo la verdad mucha gente pagaba para que se le aplicase, a fin de verse libres de los sufrimientos, sabiendo que la enfermedad aún atacaba a sus cuerpos. Puestos a elegir entre dolores, náuseas, fiebres y todo eso mientras esperas ponerte bien, o sentirte cómodo, pues mucha gente elegía pagar el precio del hechizo.

Si alguien adquiriera hoy en día un pergamino con el contenido de este hechizo, no tendría ninguna forma rápida de darse cuenta de su verdadera naturaleza (tendría que pasar un tiro de Inteligencia sobre un 1d20 después de tres horas de estudio para descubrir los efectos reales del hechizo).





DOCE SECRETOS PARA LA SUPERVIVENCIA

MAGIA PARA TIERRAS INHOSPITAS

Por Spike Y. Jones

Ilustración de Terry Dykstra

En las campañas normales de D&D y AD&D, cuando se piensa en magia para potenciar la supervivencia, uno suele centrarse en las espadas largas +1, las pociones de Fuerza de Gigante y los conjuros de Bola de Fuego; la capacidad de matar monstruos antes de que éstos te puedan matar a ti. Más allá del desafío obvio de sobrevivir a los monstruos presentes, hay muchas otras fuerzas que pueden matar al aventurero desprevenido. Amenazas como el hambre, el calor o el perderse, simplemente. Los magos parecen siempre dispuestos a mejorar sus habilidades mágicas de cara al combate: por eso queremos presentar para ellos una serie de hechizos y objetos mágicos con el fin principal de proteger a sus usuarios no de los monstruos, sino de los peligros mundanos de la vida.



AMULETO DE SIESTA

Llevar este amuleto de ágata exonera de la pesada obligación de tener que dormir ocho horas seguidas. El amuleto permite a su portador echar varias cabezaditas durante distintos momentos del día. Aunque estas siestas improvisadas son muy cortas, y el sueño muy ligero, el durmiente no sufre penalización en sus acciones, iniciativa o sorpresa. El portador parece capaz de aguantar veinticuatro horas despierto.

Por desgracia, la falta de sueño reparador llega a ser dañina para el poseedor del amuleto. Por cada dos días que se lleve el objeto, debe salvarse contra paralización, o el portador pierde un punto de Constitución (la Constitución perdida se recupera a razón de un punto por noche de sueño normal).

Valor PE: 500

ARMADURA DE SUEÑO REPARADOR

Esta armadura puede ser de cualquier tipo, de cuero a completa, y sólo un pequeño porcentaje de ellas ofrece pluses a la CA. (Usa la tabla 105 de la GDM para determinar el tipo de armadura hallada; un resultado de «especial» significa el volver a tirar por el tipo y otro tiro en la tabla 106 para determinar el bonus a la CA). Los únicos efectos especiales de esta armadura son que no pesa y que se puede dormir confortablemente con ella puesta. Por ello, el portador puede despertarse protegido por completo, aún en mitad de la noche.

Valor PE: 1.000 (más si se garantizan los bonus a la CA; ver Tabla 106)

UNGÜENTO DE PROTECCION

El propósito de esta pomada mágica es

proteger la piel de elementos tales como el sol, el viento y la lluvia. Cualquier piel sobre la que se aplique el ungüento será inmune al daño del frío y calor normales, viento ardiente y, en las tormentas de arena, de la abrasión de las partículas que levanta el viento. Quien lleve puesta esta crema no se quemará por el sol aunque pase días enteros en el desierto, ni tendrá que preocuparse de la temperatura, aún en climas árticos. Por desgracia, el Ungüento de Protección no tiene ningún efecto ante los ataques mágicos, a excepción de si el ataque mágico es un duplicado exacto de las condiciones para las que está pensado el ungüento.

El ungüento suele venir en jarras, que contienen la cantidad suficiente como para cubrir la cara y las manos de diez personas, o el cuerpo entero de una sola. Una sola aplicación basta para una semana, y a no ser que sea retirado de la piel de forma deliberada, la exposición incidental al agua (como la lluvia), no reduce sus efectos.

Valor PE: 250

OJO DEL CONDOR

Al contrario que otros ojos mágicos, éste consta de una sola lente de cristal que habrá de ponerse sobre el ojo de manera momentánea, y no puede utilizarse para un uso continuado. La vista a través de la joya es la misma que tendría un cóndor o un águila volando sobre la situación del usuario. El portador puede ver a una distancia de unos ocho kilómetros en todas direcciones, dándole una idea muy aproximada de los accidentes geográficos tales como ríos, colinas, caminos y bosques. La pena es que no ofrece demasiada información acerca de los

pequeños detalles o los animales que hay debajo. Aunque el ojo no puede ser utilizado para espiar los movimientos de una persona al otro lado de un obstáculo natural, puede ser útil para tomar nota del movimiento de un grupo numeroso de aventureros o de un ejército, en su área de efecto.

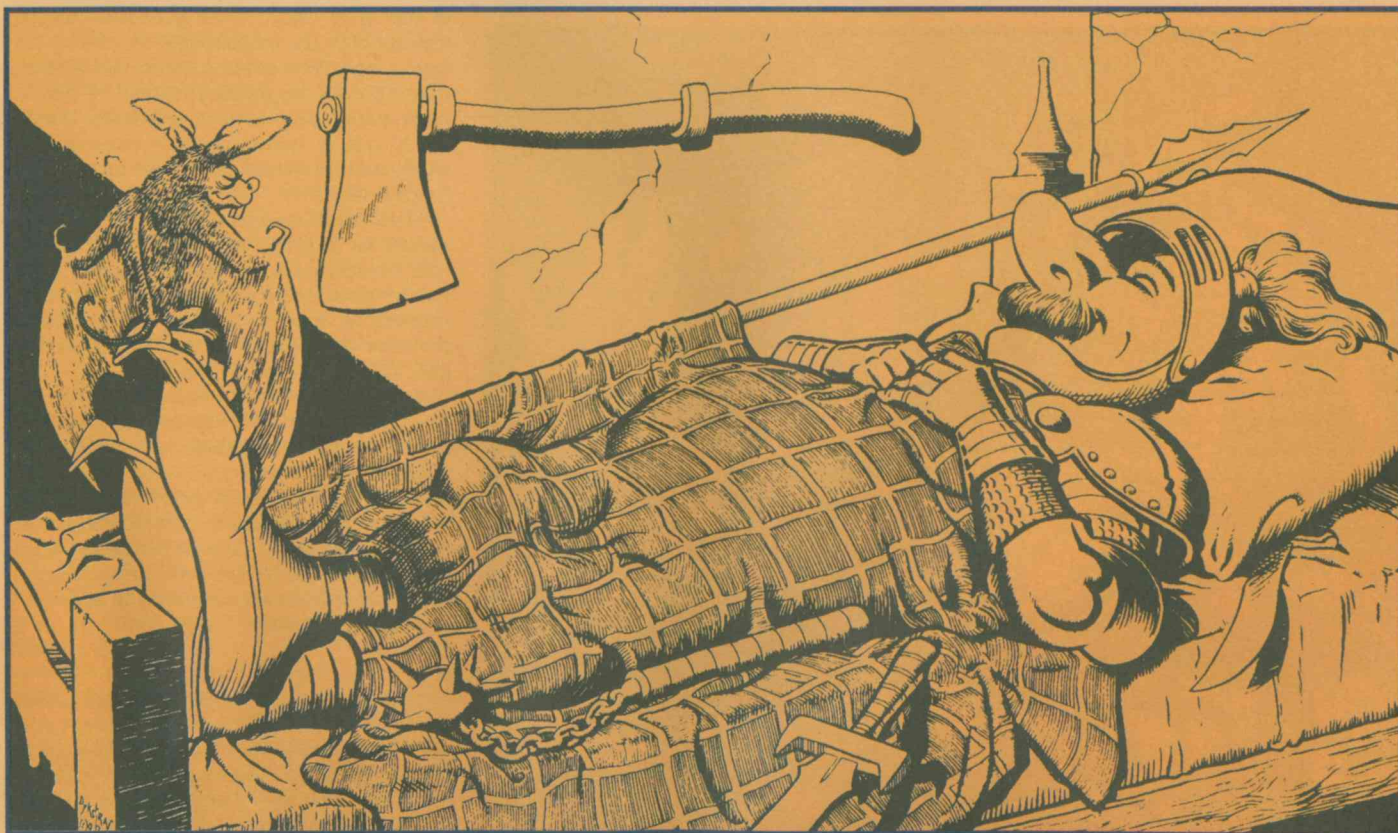
Debido a su extraño punto de vista, el intento de realizar cualquier acción normal (como caminar o luchar) mientras se usa el objeto provoca una fuerte desorientación y vértigo. El usuario tendrá que salvar contra paralización, o quedará alelado durante 1D4 turnos tras hacer un uso inapropiado del Ojo del Cóndor.

Valor PE: 2.000

ESFERA DE SUPERVIVENCIA DE OTILUKE

Este poderoso artefacto mágico (que recibe el nombre del mago Otiluke sólo por tradición) adopta la forma de una pequeña esfera de cristal, del tamaño de una bola de billar cuando no se utiliza. Cuando es necesario, la esfera puede ser arrojada contra una superficie dura, para romperla: en este momento, una esfera cristalina de tres metros de radio aparecerá alrededor de quien la haya arrojado (y cualquier cosa que esté dentro de dicho radio).

La Esfera de Supervivencia activada es transparente, e inmune a la mayoría de fuerzas externas. El interior mantiene una agradable temperatura, y la propia esfera se encarga de generar aire respirable. Actúa como un hechizo de Protección Contra Proyectiles Normales, y el usuario puede decidir la utilización de un conjuro de Crear Agua y Comida (que pondrá a su disposición un metro cúbico de sustento) una vez al día,



mientras esté dentro de la esfera. Esta no prevendrá la entrada de cualquier fuerza mágica, aunque la esfera no se verá afectada por ellas. Se puede utilizar un conjuro de Control de Temperatura, Radio tres metros para variar la temperatura interior, pero tras el cese del efecto del hechizo, ésta vuelve a ser la anterior. La esfera flota, y puede moverse lentamente sobre el suelo si sus ocupantes la van haciendo rodar con su peso.

La Esfera de Supervivencia puede ser ocupada indefinidamente, permitiendo a sus inquilinos el soportar la climatología adversa y cualquier otro contratiempo con razonable comodidad. Lo más importante es que cuando la esfera es desactivada con la palabra de mando (desde dentro o desde fuera), se vuelve a formar la bola de cristal original, y puede volver a usarse al cabo de una semana, sin importar el tiempo que la esfera estuvo utilizándose.

Valor PE: 4.000

PABELLON DE LA ABUNDANCIA

Este objeto mágico es extremadamente raro (que se sepa, sólo se fabricaron tres), y satisface las necesidades alimenticias de cualquiera a un nivel bastante más que básico. Su forma es la de una grande y pesada tienda de campaña, que necesita la mitad de la carga útil de una mula o la completa de un humano para ser transportada, a pesar de su armazón plegable. Un humano sólo precisa algo más de treinta minutos para montar por completo este pabellón de vivos colores (la ayuda reduce el tiempo de montaje, hasta el máximo de no más de tres minutos si lo hacen diez personas). Pero cuando esta desagradecida tarea ha terminado, se verá

que en el interior de la tienda hay una larga mesa, bancos y sillas, junto con un mayordomo vivo.

El mayordomo es un elfo, sin habilidades significativas en combate ni en magia, que vive siempre dentro del pabellón. Cuando se desmonta la tienda, entra en una especie de éxtasis mágico que detiene el tiempo para él, hasta la próxima ocasión en la que vuelva a montarse la tienda. Puede recordar sólo los fragmentos de su vida en los que la tienda estuvo desplegada, y no recuerda mucho más atrás de la creación del pabellón. No querrá alejarse a más de veinte metros de la tienda, y si muere, ésta pierde toda su magia.

El mayordomo controla un hechizo permanente de Servidor Invisible, y es capaz mágicamente de proveer de alimento suficiente como para treinta y seis comidas diarias (con cualquier combinación, como tres comidas diarias para un grupo de doce personas, o una sola para un grupo numeroso de aventureros). La comida servida será de calidad media, pero puede hacer que sea excelente sirviendo menos comidas al día (es decir, dieciocho comidas «de lujo» al día).

El límite diario de comida es absoluto, pero la tienda puede ser desmontada y montada tantas veces como sea necesario sin afectar por ello a su ritmo de producción. Cualquier contenido de la tienda que sea retirado (como las sillas, la mesa o el mayordomo) no aparecerá cuando se vuelva a montar el pabellón. Cualquier objeto extra que se deje dentro (como las mochilas de los aventureros u otro equipamiento) no sufren cambio alguno: mantienen su peso y tamaño, lo que puede hacer imposible el guardar

la tienda o el transportarla.

Valor PE: 5.000

POCION DE SED DE CAMELLO

Beber este preparado hace a uno inmune a los efectos de la sed durante una semana. Por desgracia, cuando su efectividad se desvanece, el usuario tiene una sed voraz, que le obliga a beberse en un día lo que no ha bebido en una semana. Si llega a un oasis o a un sitio civilizado cuando esto ocurra, no tendrá problema para satisfacer su sed, pero si sigue en el desierto, puede beber más Pociones de Sed de Camello, pero el efecto final será mucho más intenso cuando el brebaje pierda validez. Además, cada poción adicional es menos efectiva que la anterior, retrasando la sed un día menos. (La segunda poción durará sólo seis días, logrando trece días en total de protección; la segunda durará cinco, para un total de dieciocho, etcétera).

Valor PE: 200

CAPA DE PIEDRA

Esta simple capa gris es el último grito en ropa de supervivencia. La mayor parte del tiempo se comporta como una capa normal, pero cuando el portador se arroja con ella y pronuncia la palabra mágica, queda convertido en un bloque de piedra de forma extraña. La roca no parece un cuerpo humano, a excepción de si la mira alguien con mucha imaginación; cualquier prueba física demostrará que la piedra es justo eso, piedra normal y corriente... aunque un hechizo de Detectar Magia revelará un aura indescifrable alrededor de la piedra.

En forma de roca, el portador de la capa no necesita agua o comida, no le afectará ni el frío ni el calor, salvo que éstos fuesen susceptibles de resquebrajar la piedra, en cuyo caso sufriría mínimo daño (1D4 o 1D6). Como piedra, no puede moverse, ni pensar nada que no sean ideas muy básicas. Puede ver lo que le rodea, pero de manera muy vaga, como si mirara a través de un velo con muchas capas.

Desactivar la capa requiere del portador pensar en la orden adecuada, pero cuanto más tiempo haya estado siendo una roca, más le costará pensar como un humano. Para recordar la frase o palabra de mando, el portador debe hacer un tiro de Inteligencia con 1D20, con una penalización de -1 al tiro por cada semana (o fracción de semana) que haya pasado en forma pétrea. Una Capa de Piedra puede también ser desactivada desde fuera por cualquiera que conozca la orden, y que toque la excrescencia rocosa adecuada mientras recita la frase. Si el portador decidió usar su capa en un campo lleno de piedras, puede que pase cierto tiempo hasta que alguien le encuentre y le rescate...

Valor PE: 2.500

CANUTO DE RESPIRACION

Este estrecho tubo de metal (es más o menos del tamaño de un dedo) protege a su portador de la asfixia en condiciones normales. Basta con que se coloque un extremo del canuto en la boca, y respire por él normalmente. El otro extremo del tubo está conec-



tado al Plano Elemental del Aire, permitiéndole aspirar aire puro sin importar las condiciones que le rodeen: ya sea dentro de una Nube Hedionda, bajo el agua, o en el vacío del Wildspace. Los Canutos de Respiración no son muy comunes, pero suelen estar en poder de los marinos que navegan los océanos o las estrellas.

Valor PE: 800

CAPA SOLAR

Esta elegante prenda es reversible, mostrando dos esquemas de color distintos (normalmente, blanco puro y negro puro), y ofrece a su portador protección completa del calor solar y el frío extremos. Cuando se lleva la parte blanca (o clara) hacia fuera, la Capa Solar mantiene a la persona fresca y confortable, incluso bajo el sol del desierto; y cuando se lleva la parte negra (u oscura) hacia fuera, mantiene al viajero caliente incluso en la noche ártica. Sin embargo, no brinda protección contra el frío o calor de otras fuentes (como el fuego o la magia), ni tampoco ayuda a soportar el cegador brillo del sol.

Si se lleva de manera incorrecta, sus efectos pueden ser letales. Llevarla al revés durante el día hará sufrir al portador los efectos de la exposición solar (deshidratación, agotamiento, etcétera), dos veces más rápido de lo normal; si es por la noche, el portador se helará como si estuviera en mitad de una ventisca.

Valor PE: 1.000

CONJUROS DE MAGO

MANTENER FUEGOS (Alteración)

Nivel: 1

Componentes: V, S

Alcance: 5 metros/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 2

Duración: Especial

Tiro de Salvación: Ninguno

Area de Efecto: Radio de 2,5 metros

Cuando este hechizo se lanza contra fuego de origen no mágico, éste consume su combustible a una décima parte de su tasa normal, dando su luz y su calor al completo: algo muy importante en las áreas donde escasea la leña. Un fuego así conjurado irradiará magia suficiente como para ser detectada, pero se tratará como una llama normal para el resto de situaciones. Se puede apagar con normalidad, y no cuenta como ataque mágico cuando se use contra criaturas que sólo reciben daño de armas mágicas.

Mantener Fuegos puede ser lanzado sobre cualquier número de focos, mientras éstos estén dentro del área de efecto, por lo que pueden encantarse un puñado de antorchas, para que luego separadas mantengan el efecto. Pero si una de esas llamas ya separadas se utiliza para encender otro fuego, éste se consumirá con normalidad. Múltiples conjuros de Mantener Fuegos sobre un mismo objetivo no tendrán efectos adicionales, y cualquier combustible añadido después del conjuro se quemará a su velocidad normal, no la mágica retardada. Si el fuego se apaga, cesa el efecto del conjuro, sin importar el combustible que quedase por

quemar. Si se vuelve a encender, se quemará a la velocidad normal.

LLUVIA DE LLAMAS (Conjuración)

Nivel: 2

Componentes: V, S, M

Alcance: 10 metros

Tiempo de Lanzamiento: 5

Duración: Un turno por nivel

Tiro de Salvación: Especial

Area de Efecto: 30 cm radio

Los efectos de este conjuro son a la vez limitados e impresionantes. Cuando se lanza contra una pila de material inflamable, ese material explota en una llamarada y arde como un fuego normal durante un turno por nivel del lanzador. Además de ser una forma muy cómoda de encender fuego a distancia, el componente espectacular de este hechizo es que el fuego creado arderá bajo una tormenta o con viento huracanado. Incluso arderá debajo del agua, eso sí, durante una décima parte de su duración normal.

El componente material del hechizo es una pequeña pila de ramas u otra cosa inflamable. No tiene por qué estar seco para encenderse (aunque debe ser un material que arda cuando está seco), pero no pueden encenderse otros fuegos a partir del mágico, ya que no se extiende más allá de su área de efecto.

La Lluvia de Llamas se puede utilizar como ataque, haciendo arder la ropa o el pelo de una víctima, si ésta falla un tiro de salvación contra conjuros y el hechicero alcanza al blanco en combate. El daño causado será de 1D4 puntos por round, y si se deshace de la ropa, no recibirá más daño (ya

que las llamas no se propagan).

CONJURO DE CLERIGO

ESCUDO DE LLUVIA (Conjuración)

Nivel: 1

Componentes: V, S

Alcance: Cero

Tiempo de Lanzamiento: 2

Duración: Dos turnos por nivel

Tiro de Salvación: Especial

Area de Efecto: Radio de un metro

Este conjuro crea una barrera invisible, que comienza a metro y medio por encima de la cabeza del lanzador. Al contrario que el conjuro de Escudo de Mago, el Escudo de Lluvia no previene el que los ataques con armas alcancen al sacerdote, pero le protege de la lluvia u otros líquidos que caigan de arriba. El agua normal es detenida de forma automática, pero si el líquido es otro (y eso, normalmente, no lo sabe el lanzador), tendrá que salvar contra conjuros para evitar su entrada.

Con un esfuerzo consciente, el hechicero puede mover el Escudo de Lluvia desde su posición, directamente sobre él, hasta un ángulo mejor, delante de él, para impedir los ataques líquidos sobre su persona. Debido a la limitada área de efecto, un Escudo de Lluvia puesto horizontalmente puede que permita que el líquido salpique las piernas del lanzador, aunque se evite la mayor parte del ataque. Si otras personas están cerca del clérigo, también pueden beneficiarse del conjuro, pero el lanzador no puede mover la barrera para mejorar sus efectos.



SOLO FALTAN SETENTA DIAS PARA...

GEN CON 1994!

Algunos contaban los días que faltaban para los Juegos Olímpicos, o para los Mundiales. Los jugadores de rol de todo el Estado Español llevan una cuenta muy diferente...

Por Laura Balestra y Francisco José Campos

Como suele decir siempre Luis Vigil, el trabajar en el negocio editorial te obliga a dar más saltos temporales que el Doctor Who y el protagonista de Quantum Leap juntos. Laura está a punto de irse de vacaciones, Paco vino hace unas semanas. Parece que septiembre aún está muy lejos, pero el trabajo y la inexcusabilidad de nuestra cita no perdonan. Escribimos esto a principios de agosto, a punto de cerrar el que será el número 13 de DRAGON Magazine. Exigencias del gulón, ya se sabe. Pero cuando os aprestéis a leer estas líneas, muchos temas se habrán consolidado y firmado, y apenas quedarán setenta días para que la GEN CON Europea de Barcelona, del 11 al 13 de noviembre de 1994, sea una realidad. Esperamos ese momento con ilusión, y por qué no, con algo de miedo. No se está metido en un follón de este calibre todos los días, y tan solo la responsabilidad del nombre te obliga a trabajar mucho y bien.

En contra de lo que pudiera parecer, el asunto se ha movido ya bastante, y tenemos confirmadas una serie de cosas que nos gustaría compartir ya con vosotros, para que vayáis «calentando motores». También se nos han asignado una serie de deberes a cada uno en la compleja organización de un acontecimiento de este tipo, por lo que creemos que podemos hablar ya con cierta «oficialidad». Paco Campos se encargará de las relaciones con los clubes, y Laura Balestra, de coordinar el stand informático de GEN CON. Pero no adelantemos acontecimientos.

Ficomix ha puesto la directa y está ya trabajando a pleno rendimiento para cumplir con lo pactado. La primera mala noticia es que el espacio no será suficiente para todos los stands de que nos gustaría disponer. Las Drassanes son amplias, pero no lo bastante cuando quieres que TODO el mundo esté presente. Ello obliga a buscar fórmulas alternativas para poder acomodar a todos, y se está llegando a una serie de soluciones muy

interesantes, que además de constituir una gran novedad en cuanto a formato y utilidad, permitirán que firmas comerciales y clubes puedan estar presentes y decir la suya sin necesidad de padecimientos.

¡Son tantas las cosas que hemos trazado ya en las diversas reuniones que hemos tenido! Nadie se cree aquí que «tenemos tiempo de sobra», y todos los detalles se están tomando en consideración. Algunos asuntos están pendientes de confirmación, otras son sólidos ya como un gólem de piedra. Esperamos no dejarnos ninguna en el tintero y comprobar que son de vuestro agrado. Vaya por delante nuestro agradecimiento a todos los que ya han demostrado su interés en el proyecto, y han ofrecido su colaboración desinteresada a todos los niveles.

La respuesta al tríptico de presentación de la GEN CON ha sido inenarrable, como ya apuntábamos en el último número de DRAGON. Numerosas personas se han puesto en contacto con Ficomix para informarse,

ofrecer su colaboración o apuntarse directamente a GEN CON. Cientos y cientos de cartas, llegadas de toda España, han invadido las oficinas de Ficomic. Antes de que este número 13 visite el quiosco, la gran mayoría de ellos habrán recibido ya contestación por parte de la organización, mediante una circular. Antes de que finalice el mes, se pondrá en marcha una segunda ronda de comunicaciones, para dar cuenta a todos los interesados de las últimas novedades y del estado de la cuestión. Estad pues atentos al correo.

Os avanzamos que, durante la GEN CON, se celebrarán cuatro concursos oficiales, patrocinados por las empresas que organizan la reunión. Los juegos serán los siguientes:

Advanced Dungeons & Dragons (TSR/Zinco)
Dungeons & Dragons (TSR/Borrás)
BattleTech (FASA/Zinco)
Dragonstrike (TSR/Borrás)

Estos torneos contarán con una abundante infraestructura (nos atrevemos a pensar que la más grande desplegada por un motivo similar), y ofrecerán emociones y premios sin cuento a sus participantes. Afilad vuestros lápices y poned a punto vuestros dados, porque esto va a ser épico.

Además de los reseñados, otras firmas y entidades organizarán sus propios torneos y demostraciones de diversos juegos, tan interesantes que los oficiales. Se está trabajando en diversas propuestas, para satisfacer todos los gustos. Hay que hacer especial hincapié en que no se vetará la entrada a nadie, ni se prohibirá o pondrá en entredicho nada que esté relacionado con el JdR, por razones comerciales o de cualquier otra índole. TSR y sus licenciarios son conscientes de que una cuota de mercado mayoritaria no es óbice para ignorar a los demás editores, distribuidores y minoristas, que quedan cordialmente invitados a participar en GEN CON con sus propias propuestas y productos, en el marco de un pluralismo lúdico que estimamos muy enriquecedor. En las ediciones extranjeras, esto es una realidad palpable: la resonancia de este congreso en la comunidad de jugadores es muy importante, y nadie quiere dejarla pasar.

Lo creáis o no, la GEN CON no se organiza para ganar dinero (todo aquél que haya montado unas jornadas a cualquier escala sabe bien que las ganancias son casi una utopía), sino para la promoción consciente y participativa del rol, bastante rodeada de falsedades y sensacionalismos en los últimos meses.

La iniciación al rol, un aspecto que suele descuidarse en otros actos de esta índole, tendrá una importancia capital en GEN CON. Se está preparando un grupo de másters especializado, que durante los tres días programados ofrecerá, a través de un servicio de atención al visitante, partidas de iniciación a todos los juegos del mercado, orientadas a aquellos asistentes que deseen conocer «in situ» qué es un JdR, tanto jóvenes

como adultos. Será el servicio de atención el que se encargará de adjudicar hora, mesa, juego y máster, previo sondeo de los deseos del visitante. A GEN CON no se vendrá a «mirar», sino a jugar y a involucrarse en este mundo que tanto apreciáis quienes lo conocéis bien. No se nos escapa que, a pesar de lo básico de la idea, requerirá mucho esfuerzo por parte de todos para que salga a pedir de boca. De momento, se especula con que GEN CON aglutine de manera permanente una veintena de mesas, funcionando a todo ritmo.

Otra iniciativa que se está ultimando, y de la que se os informará con detalle más adelante, es un acuerdo con una agencia de viajes, para facilitar la asistencia a GEN CON de todos aquellos que viváis fuera de Barcelona. La idea es conseguir un transporte a la Ciudad Condal por un precio razonable, y que esté gestionado por profesionales. Muchas personas se toman libres esos tres días para disfrutar a tope de todo lo que se va a ofrecer, y hay que pensar en ellos. La oferta de este tipo de servicios, establecida ya en las ediciones extranjeras, viene a resaltar la importancia que tiene para la organización el visitante de GEN CON, venga de donde venga.

Se confirma asimismo la instalación de un taller de pintado de figuras, donde profesionales del tema enseñarán a curiosos e interesados los trucos y técnicas de esta fascinante actividad. No se descartan exposiciones sobre el particular, ni un concurso de pintado abierto a todo el público.

Una tarima central será el escenario de toda una serie de demostraciones y partidas de exhibición: para ella se están diseñando una serie de eventos que prometen hacer las delicias del respetable.

El empeño del equipo organizador está haciendo posible muchas cosas que nunca antes se habían incluido en reuniones multidinarias de rol. Como por ejemplo, un estand dedicado al JdR informático, donde con la ayuda de un importante equipo técnico y el patrocinio de Dro Soft, se podrá jugar a las más recientes novedades en JdR para ordenador. Aunque en esta primera GEN CON, el espacio a ello dedicado no sea muy grande, se trata de una buena noticia para los numerosos aficionados a esta vertiente de la afición. Hasta hemos convencido a Laura Balestra para que atienda allí mismo vuestras consultas...

El servicio de bar y «catering» está ya acordado, con lo que muchos podréis picar algo y matar el gusanillo entre partida y partida, sin necesidad de abandonar el recinto.

Los jugadores «de a pie» sólo tendrán que venir para tener a su disposición un amplio abanico de actividades, propuestas comerciales y partidas abiertas. Habrá un abono para los tres días de la GEN CON, y el sábado 12 de noviembre, el horario de cierre se prolongará hasta la una de la madrugada, para que nadie pueda decir que no ha tenido tiempo para jugar. Vamos, que más fácil,

imposible.

Lo que nos lleva, indefectiblemente, al siempre espinoso tema de la participación de los clubes y asociaciones de rol, cada día más numerosos. Sobre ellos siempre ha recaído en los últimos años la pesada misión de animar el ambiente, proveer de másters y organizar todo lo que fuese menester. Muchas veces, se han cerrado los ojos ante el gran esfuerzo que despliegan en todo tipo de jornadas, llevados de su ilusión y de las ganas de que el JdR goce de mayor difusión y prestigio. Siempre han venido a estos sitios a trabajar sin pedir nada a cambio, punto, y creemos que ya es hora de que esto cambie un poco. Cierto es que no pueden dejar de montar sus actividades para darse a conocer, promocionar sus fanzines o sus creaciones, o colaborar en demostraciones y torneos. Pero pensamos que también han de tener ocasión y espacio para divertirse un poco, charlar con el resto de visitantes y gozar de la plataforma incomparable que es GEN CON. Esta es la filosofía que la hace funcionar en EE.UU. y Reino Unido, y nuestro país no habrá de ser una excepción. Y no: de momento, no se ha pensado en cobrar por las partidas...

Todo particular, grupo, asociación o entidad que desee participar en GEN CON sólo ha de redactar un pequeño proyecto o memoria de sus actividades e intenciones y enviarlo, por correo o fax, a las siguientes direcciones:

Ficomic (GEN CON 94)
(Att. Sr. Joaquim Dorca)
C/. Palau 4
Barcelona

DRAGON Magazine (GEN CON 94)
Ediciones Zinco
Avenida de Roma 157, 9.º
08011 Barcelona
Fax (93) 323 72 37

Os rogamos que pongáis bien claro en el sobre lo de GEN CON 94, para facilitar la tarea de los sufridos encargados de la correspondencia, especialmente en el caso de dirigiros a DRAGON. Tras su estudio y valoración, se le dará el curso más adecuado. Sólo os pedimos que empecéis a moverlo sin tardanza, si es que no os habéis puesto en contacto con nosotros ya. El espacio-tiempo es limitado, y no nos gustaría que nadie se quedase fuera por falta de previsión.

Sinceramente, nos gustaría que este gran proyecto en el que estamos metidos fuese un éxito, pero no sólo gracias a la organización, sino a vosotros. Porque al fin y al cabo, sois la parte más importante de una convención tan ambiciosa como ésta. Y los que falten, ya se pueden buscar una justificación muy buena, porque se van a perder el evento del siglo. Y que tendrá lugar exactamente dentro de... algo más de seis billones de microsegundos, por formularlo de una manera original. Seguro que para los Juegos Olímpicos no hicieron una cuenta atrás tan abultada.

LOS 10 MANDAMIENTOS DEL CREADOR DE AVENTURAS PARA TORNEO

La auténtica Biblia del escritor de módulos

Por Jonathan Evans

Ilustraciones de James Holloway

WATSFIC, el club de ciencia ficción y fantasía de la Universidad de Waterloo, lleva organizando torneos y campeonatos de AD&D desde hace más de diez años. Yo mismo he trabajado en varios de ellos, y en mi opinión, aunque los jugadores disfrutan mucho con una campaña, su diversión se multiplica con dos en los torneos. Las aventuras de un campeonato suelen estar mejor escritas que los módulos «normales», simplemente por la cantidad de trabajo que llevan aparejado. Suelen estar llenas de

nuevas ideas y personajes divertidos; los torneos acostumbran a ser conducidos por másters que son, como mínimo, competentes, y en algunos casos, llegan a ser fantásticos. Además, la gran mayoría de los juegos de rol son cooperativos, y siempre es divertido competir contra otros equipos.

Os explicaré cómo funcionan los torneos en WATSFIC, que es lo que mejor conozco. Los campeonatos son a dos rondas, con equipos de seis jugadores. Un limitado número de equipos pasa a la segunda ronda (dependiendo del número de másters dispo-

nible). A los componentes de los equipos se les dan personajes pregenerados para jugar. Cada ronda consiste en cuatro horas de juego, más una hora para lectura de los personajes, descansos y otros asuntos varios. Generalmente, la puntuación de la primera fase se centra más en la interpretación del personaje, y la segunda en lograr objetivos. Se dan premios al mejor rol en la primera fase, y galardones colectivos a los tres mejores equipos de la segunda fase.

Basándome en mi experiencia, os ofreceré los Diez Mandamientos para escribir



módulos de torneo, que pienso que serán beneficiosos también para todos aquellos de vosotros que os escribís vuestras aventuras normales. Los ejemplos son específicos del AD&D, pero las líneas maestras trazadas pueden y deben aplicarse a todos los juegos presentes en el mercado.

I. Modificarás las reglas sobre todas las cosas

¿Así que quieres escribir un módulo para campeonato? Muy bien, así es como debes empezar. Sube a un décimo piso. Abre la ventana. Mira a tu alrededor. Coge tus libros de reglas y tíralos por la ventana.

Cambia las reglas que no te gusten. Mejor aún, crea otras nuevas. Ahora cambia lo que no te guste de las reglas que hayas inventado. Ahora puedes empezar a escribir.

Esto puede parecer un poco extremado, pero no lo es. Una de las razones principales por la que se juegan JdR es por la sensación de maravilla y novedad que inspiran. Es difícil inspirarse con, oh, no, otra Varita de Proyectiles Mágicos. Una de las razones por las que a la gente le gusta jugar torneos es para probar algo nuevo. Es aburrido pelear contra monstruos del Compendio de Monstruos, sobre todo si ya te los sabes de memoria. «Oh, es un rakshasa, pásame la ballesta, por favor». Se hace tedioso lanzar siempre los mismos conjuros. Es exasperante el buscar los objetos mágicos de siempre. Esto no es decir que el AD&D, o cualquier

otro juego de rol, sea aburrido: las tramas y los personajes son siempre interesantes. Pero es divertido (y muy desafiante) ver algo que sea realmente nuevo, o al menos, algo viejo que despierte cierto interés.

Por supuesto, ni puedes ni debes cambiarlo todo, o el personal será incapaz de jugar en el torneo. Deja los viejos hechizos para que los lancen los personajes, respeta algunos objetos mágicos «clásicos», perdónales la vida a algunas de las razas y clases habituales. Por encima de todo, deja la mecánica del juego tal y como es. Evita las reglas y convenciones de club, ya que requieren tiempo adicional para explicarlas a las personas ajenas a tu círculo de jugadores.

Pero puedes darles a los personajes nuevos conjuros, nuevos objetos mágicos, o incluso un sistema de magia inédito. No les pongas delante un monstruo estándar (a no ser que esperen que todos los monstruos serán diferentes). Puedes hacer que parezcan distintos, o darles una nueva sociedad, o simplemente cambiarles el nombre. Pero cuando les dices «os atacan catorce *estoborios locos*», atraerás mucho más la atención que si dices «hobgoblins» u «orcos». Por encima de todo, cambia las reglas de creación de personaje. Deja que interpreten monstruos, fantasmas o nuevas razas que tú mismo hayas inventado. Crea nuevas clases o kits para que los jueguen. Sitúa la aventura en un ambiente distinto: el antiguo Egipto, una luna sin atmósfera, o en la prehistoria del universo de juego. Las posibilidades son

infinitas. Sorpréndelos constantemente con novedades. Eso les divertirá y les hará aceptar el reto.

II. Crearás los personajes en primer lugar

Los personajes son la parte más importante del torneo. Si ofreces personajes sosos, tendrás jugadores aburridos. No importa cuán espectaculares u originales sean los encuentros posteriores: si tus personajes sólo son un puñado de estadísticas con una personalidad unidimensional, los jugadores no disfrutarán con el campeonato. Por fortuna, hay muchas maneras de hacer interesante a un personaje.

La primera técnica es dotar al PJ de una personalidad atractiva. Un mago malvado y cruel puede estar muy bien pero, ¿qué pasará si se enamora de un miembro del grupo legal-bueno? Los paladines pueden ser muy aburridos. Por ejemplo, un paladín podría perder su condición de tal, y en la posterior misión para recuperarla, empieza a cogerle el gusto a su nueva libertad para actuar. ¿Qué os parece?

La complejidad y el conflicto añaden interés a una personalidad. Añadir complejidad es sólo cuestión de ir sumando facetas en la personalidad que tengan sentido. Un inquisidor de mente estrecha, por ejemplo, es muy poco probable que sea pintor abstracto en sus ratos libres.

El conflicto, en este caso, es con uno

mismo. Eso suele significar que la personalidad del PJ está en estado de transición. Esto les da a los jugadores más libertad, permitiendo que decidan qué dirección tomarán en su rol.

Puedes despertar más interés en el personaje a través de su historia. Puede que un PJ sea un ladrón renegado, que huye tras haber robado algo al gremio de ladrones. A lo largo de la aventura, este PJ estará todo el rato mirando por encima del hombro, esperando a sus perseguidores. Se podría decir que es una idea «suave». ¿Y qué tal un alma con más de cuatrocientos años, que ha tomado «prestado» el cuerpo del personaje? O ¿y si el PJ es la reencarnación de alguna figura histórica, pero aún no lo sabe?

La historia de un personaje es más efectiva si va ligada a la trama del torneo. De alguna manera, cada campeonato es una historia; el pasado de los PJ es la manera de ofrecer el trasfondo de la partida. Con frecuencia, las historias de los personajes están entrelazadas con uno o más guiones. El jugador siente como si su personaje fuese parte de lo que está ocurriendo, en lugar de meros espectadores. Poniendo un ejemplo extremo, en una de mis aventuras, todos los PJ (y el villano principal) tenían parentesco entre sí sin saberlo ellos. Ten en cuenta que este tipo de cosas han de ser como mínimo racionales. Es bastante raro (por no decir otra cosa) que seis personas se encuentren en un bar, se vayan de aventuras, y luego descubran que son todos familiares perdidos.

Otra manera de hacer atrayente la vida es crear personajes que no sean lo que aparentan. Este es un truco muy común, y de los que siempre sale bien. Sin importar el papel que asuman —un dragón polimorfo, una princesa fugitiva, un minotauro disfrazado de gnomo, un mago caótico que se hace pasar por un paladín—, a los jugadores les encanta tener secretos. Los secretos deben ser importantes, y su revelación debería incrementar el nivel de tensión del grupo hasta nuevas cotas. Las maldiciones son un ejemplo de secreto muy bueno («¿Qué quieres decir con eso de que mejor lo hagamos antes de la luna llena?»), y en muchos torneos he visto incluido algún personaje maldito.

Busca en otras fuentes la inspiración de tu torneo, desde suplementos de juego oficiales a la mitología o la cultura pop. Si el grupo anda buscando algún cacharro, vale, pero si están detrás de conseguir la Excalibur... Bueno, eso ya es leyenda. De idéntica manera, es posible que el grupo necesite consultar a una maga que vive en una isla. Y cuando llegan allí y se dan cuenta de que la maga en cuestión es Circe, la hechicera de la mitología griega, la cosa se pondrá mucho más interesante. Hay dos importantes precauciones a tener en cuenta. Primero, que el «importar» muchos elementos puede convertir tu torneo en una mera tontería. Esto no tiene por qué ser malo,

pero si Sherlock Holmes y Conan forman equipo para luchar contra los Daleks en un módulo que, de otra manera sería serio, es arruinar el «feeling». Segundo, el plagio es aburrido. Usa elementos de otras historias, pero siempre hazlos trabajar según tu método; créalos lo suficiente para que quienes conozcan el original no tengan ventaja. Por ejemplo, háblales a los personajes de las Trompetas del Juicio Final, y haz que luego sean una orquesta de viento o un grupo de especuladores inmobiliarios. De esta forma, los que crean que saben de qué va tendrán problemas.

A algunos jugadores les gustan más los personajes de nivel alto que los de bajo. Como regla, podemos decir que es más fácil hacer personajes de nivel alto interesantes. Un clérigo de nivel 11 puede ser un gran sacerdote o un perdurario borracho, pero un clérigo de nivel 1 no será la cabeza espiritual de una nueva iglesia (aunque pueda ocurrir). Además, algunos jugadores no apreciarán la sutileza y las posibilidades de interpretación de un artístico ilusionista esquizofrénico semi-drow de nivel 3: preferirán la simple y llana potencia de fuego de un guardabosques de nivel 14, con sistema mágico de tiro asistido y una espada de invisibilidad. Recuerda que estás escribiendo una aventura para todas las clases de jugadores: los interpretativos, los machacas, los aficionados a las historias, los que gustan de los enigmas, etcétera. Intenta que sea divertida y amena para todos.

Además de hacer los personajes incitantes, es importante asegurarse su cooperación. Los torneos a base de puñaladas trapezadas pueden ser divertidos (en uno de los mejores campeonatos que he jugado, el autor del módulo declaró: «Si el grupo llega al encuentro final con todos los personajes vivos, han hecho algo terriblemente mal»), pero nunca olvides un par de cosas. Primero, que a la gente no le motiva apuntarse (y pagar a veces) a campeonatos en los que su personaje muere en la primera hora de juego sin tener él la culpa. Segundo, que un grupo especialista en puñaladas por la espalda necesita una razón muy buena para permanecer unido, sobre todo si sus miembros tienen alineamientos muy variados. Si el grupo se divide, dos cosas son ciertas. El grupo era estúpido, porque ha malgastado mucho tiempo, y a no ser que sean idiotas integrales, la culpa es del creador del módulo.

Finalmente, intenta evitar los clichés. Esta es una regla que también puede romperse. Un torneo satírico en el que todos los personajes y los encuentros son clichés puede ser como para volverse loco de tanto reír. Si le añades un nuevo giro a un personaje con apariencia de tópico, adelante. Recuerda que no todos los ladrones han de ser halflings grasientos, no todos los magos ancianos, barbudos con bastón, los clérigos, guapas y rubias sacerdotisas vestidas de

blanco, ni los guerreros, armerías ambulantes con el coeficiente intelectual de un cacahuete.

III. Harás los ambientes inusuales e interesantes

El universo del torneo tiene un efecto, directo o indirecto, en todos los demás aspectos. Haz que sea convincente: los dungeons con miles de monstruos y sin posibilidad de obtener comida no tienen mucho sentido. Tampoco lo tienen una enorme ciudad en mitad del desierto, ni una dimensión alternativa, con personajes rarísimos, pero flora y fauna terrestres.

La cantidad de trabajo necesaria para tu escenario depende de la trama que hayas ideado. Si toda la aventura tiene lugar en interiores, dentro del enorme castillo de Frankenmonstruos, no hará falta preparar el efecto de las inclemencias meteorológicas. Por otro lado, si les das a los jugadores un gran mapa con el Punto A marcado (donde están) y el Punto B (donde tienen que ir), mejor será que pienses en detallar un poco todo lo que habrá en medio.

El escenario geográfico no es ni la mitad de importante que el ambiente social. ¿Los personajes son perseguidos por alguna inquisición religiosa? La religión social debe ser bien explicada. ¿Creen los personajes en cuentos de hadas? Documentate bien antes de meter la pata. ¿Se trata de una historia ambientada en la América precolombina? Entonces, si no hay europeos, no se te ocurra meter caballos.

No olvides que la gente que llena tu universo no aparece de la nada sólo para encontrarse con los personajes. ¿De dónde vienen? ¿Por qué? ¿Qué ocurrió en este mundo hace diez, cien, mil años? El responder a estas preguntas suele ofrecer buenas ideas para el guión.

La historia está llena de buenos ejemplos. Los cientos de clanes feudales escoceses, la Guerra de las Dos Rosas, las invasiones vikingas, la rebelión contra los romanos, la Armada Invencible, el motín de la Bounty, la guerra de los Cien Años. Y eso que sólo nos hemos centrado en las Islas Británicas. ¿Qué hay del antiguo Egipto? ¿De los mitos nórdicos? ¿El Japón feudal? ¿Mayas y aztecas? Los jugadores se lo pasarán mejor si reconocen el mundo en el que se mueven.

IV. No harás tramas ni muy sencillas ni muy complejas

Lo ideal es que la trama del torneo sea un misterio para los personajes. Mientras reúnen los detalles de sus historias personales y los encuentros de la partida, los jugadores deberían ser capaces de barruntar lo que está pasando. Un campeonato no debe estar lleno de retorcidas y bizantinas intrigas. Por otro lado, si todo el mundo sabe exactamente qué está pasando, la trama se consu-

me enseguida. En un torneo se suele contar el final de una historia, pues es ahí donde está la acción.

«Trama» o «guión» no significan unívocamente que los personajes logren objetivos como llegar a un sitio determinado, obtener tesoro y cosas por el estilo. Las intrigas con mucho rol son más sibilinas y ofrecen mucho más intrínquilis. Como regla general, utiliza los guiones «con mucho rol» en la primera ronda, y los de «llegar a la meta» en la segunda. Claro que también puede haber partes importantes de ambas en las dos fases.

A Charles Dickens le encantaban las coincidencias. A mí, no, y lo que es más importante, a los jugadores, tampoco. Tus tramas han de tener sentido. No todos los encuentros han de contribuir al guión: los encuentros por azar son útiles como distracción. La trama ha de ser comprensible. Aunque las cosas tengan sentido para el máster, si los jugadores lo encuentran todo demasiado aleatorio, no quedarán muy impresionados. Hay una frontera muy delgada entre misterio y confusión.

No hagas los guiones demasiado lineales. Los torneos «de cadena de montaje», donde los PJ van del encuentro A al B, y del C al encuentro final Z son, como mínimo, monótonos. Ofrece opciones, y que las acciones de los PJ influyan en la trama. O al menos, dales la impresión de que tienen elección.

La parte más difícil llegados a este punto es el equilibrio. Con «equilibrio» quiero decir que hay que buscar el punto en el que la aventura sea desafiante, pero sin llegar a letal o suicida, y que pueda jugarse en el tiempo estipulado. Lo normal es que entre un tercio y dos tercios de los equipos participantes pase a la siguiente fase. «Pasar» puede referirse a llegar al encuentro final o resolver el conflicto de rol clave.

No mates a muchos personajes. Hay muchos másters a los que les gusta apiolar PJ, y jugadores a los que no les importa perder PJ en determinadas circunstancias. Pero en un torneo, esto puede resultar contraproducente. Si el guión exige cabezas cortadas, no te ablandes, pero intenta llevar esas muertes inevitables hasta los últimos encuentros de la ronda final. También hay que tener en cuenta que, si los jugadores no sudan en los encuentros, es porque o los has hecho muy fáciles o porque no se apuñalan entre ellos como era de esperar. Tiene que haber el suficiente peligro como para que los PJ estén alerta y muy pocos de ellos fenezan. Ya sé que eso es muy difícil, pero es un punto muy importante de la aventura.

V. Harás a los enemigos dignos de crédito

Los buenos villanos son divertidos en todos los aspectos. A los jugadores les gusta medirse con ellos, a los másters les encanta



interpretarlos, y los creadores de módulos disfrutan creándolos. Por desgracia, no todos los enemigos son «buenos». A menudo, se limitan a ser malos malísimos que aparecen en el encuentro final para que los machaquen.

En un torneo debe haber un villano principal o grupo de enemigos por cada ronda del campeonato. Como que el guión suele estar relacionado, los dos enemigos pueden estarlo también: uno es el lugarteniente del otro, eran amigos o enemigos, o incluso hermanos. Para lograr el efecto deseado en el grupo, debes elaborar la leyenda de sus enemigos. Haz que los PNJ de medio pelo pronuncien sus nombres con horror; coloca carteles de «Se Busca» con atroces listas de crímenes; que dejen rastros de desolación a su paso. No importa el cómo, sino la relación del villano con su entorno.

Una técnica muy efectiva es unir al enemigo con la historia del grupo. Los jugadores tienden a tomarse a los villanos más en serio si éstos forman parte de su pasado. Por ejemplo, en uno de los mejores campeonatos en los que he jugado, el villano y el mago del grupo habían sido rivales desde muy jóvenes, y el enemigo había pagado a un miembro del grupo para que matara al hechicero (aunque luego no aceptó el trato).

Esto nos lleva a otro tipo de enemigo, el «infiltrado». Un infiltrado es un PJ que tiene que matar a uno o más de sus compañeros, o sabotear su misión. Los infiltrados son muy divertidos de jugar, pero han de utilizarse con sabiduría, especialmente si el resto del grupo es bueno. Asegúrate de que no puede apiolar a los demás, o tendrás un campeonato muy corto.

Como normal general, los infiltrados sólo serán un peón del jefe enemigo. Los villanos suelen tener a sus órdenes a varios esbirros. Esos lugartenientes pueden estar también unidos al pasado de uno o más personajes. Suelen trabajar sobre el terreno, mientras que el villano principal aguarda en su guarida.

La siguiente cuestión, por supuesto, se refiere al nefando plan del villano. Las posibilidades van desde un cortesano que intenta convencer al rey de que ahorque a todos los magos, hasta comandar un ejército de orcos. Uno de los planes más típicos de los villanos es liberar o invocar a una gran y poderosa entidad del mal. Esto es un cliché, pero no tiene por qué ser malo.

Recuerda que tus enemigos han de ser merecedores de tal nombre. Deben ser más poderosos que un solo miembro del grupo, pero el grupo unido debe tener una posibilidad razonable de vencerle (a no ser que eso sea contrario al guión). Hila fino detallando la personalidad del enemigo, su historia, motivación, etcétera. Eso le hará distinto de los innumerables esbirros sin rostro.

VI. No permitirás que tus encuentros no sean razonables, inteligentes y equilibrados

Al final, la mayor parte del tiempo de juego se consumirá en una serie de encuentros planeados por el creador del módulo, jugando con la línea temporal. Algunos encuentros avanzarán la trama, otros serán distracciones, algunos desafiarán al grupo y unos pocos servirán para liquidar a un grupo mal organizado. A pesar de sus funciones, la

mayoría de los encuentros pueden dividirse en tres categorías generales: rol, combate y rompecabezas.

Los encuentros de combate son los más fáciles de manejar. No siempre consisten en lucha propiamente dicha, siempre hay otras posibilidades, ya que los personajes deben superar con éxito algo con acciones físicas directas. Escapar de una horda de hormigas gigantes, atravesar las líneas enemigas o tender una emboscada a una pandilla de licántropos son ejemplos de encuentros de combate.

Muy pocos encuentros de combate, si hay alguno, deben limitarse a ser puras maratones de lanzamiento de dado, del tipo «Ves un monstruo, te ataca, tira por Iniciativa». La mayor parte de encuentros de combate deben ser evitables, ya sea mediante magia, soborno o huida cobarde. Incluso aquellos inevitables deben ser algo más que simples golpes de dado. Han de poseer ritmo, brillantez, añadir algo al guión, lo que sea con tal que no sea sólo un instante de masacrar orcos. Los encuentros de «aquí te pillo, aquí te mato» empobrecen el juego, y los jugadores de un torneo quieren algo más.

Una vez más, el equilibrio aquí es crucial. Tradicionalmente, los encuentros son más fáciles al principio de la aventura, y se hacen más peligrosos a medida que nos acercamos al final. Por otra parte, un monstruo fácil de despachar al principio del módulo puede ser letal hacia el final, con un grupo exhausto, bajo en puntos de golpe y de magia. Huye de los monstruos demasiado mortíferos (aquellos que pueden rebanar a un PJ de un solo golpe): no abuses de los otros sin una buena razón. Además, recuerda el factor tiempo: las batallas contra decenas de enemigos pueden consumir mucho tiempo, especialmente si está en marcha un hechizo como Confusión. A no ser que el encuentro sea para hacer tiempo, limita el número de monstruos.

Todos los encuentros de rol lo son mientras el grupo desee llevarlos a cabo. En este contexto, un «encuentro de rol» es aquel en el que el grupo interacciona con uno o más PNJ sin pelear (al menos, no sin hablar antes).

Los encuentros de rol pueden dividirse en tres tipos: «encuentros del guión», «encuentros de personaje» y «adorno de dungeon». Este último apartado es el más divertido: se trata de colocar PNJ divertidos (a menudo «sisados» a otros autores), que suelen hacer una serie de bromas y bravatas a costa de los jugadores. Un rey lagarto cantando canciones de los Doors, un pixie punk llamado Moli y al que le encanta pelear, o un bardo cantarín y palizas llamado Tontín Airborne. La idea es hacer que los jugadores se rían, hagan muecas, o ambas cosas a la vez.

La idea detrás de los encuentros de personaje es darle a PJ específicos oportuni-

dad de practicar el rol. Los PNJ en estos encuentros están pensados para interactuar con un personaje específico, a menudo incidiendo en una faceta determinada de su personalidad. Los ejemplos son innumerables: un personaje sexista tropieza con una amazona, un mago bibliófilo se encuentra con un librero, un ex asesino se encuentra a un compañero de profesión... La parte del león en estos encuentros debe ir encaminada a los personajes «callados», que son más difíciles de interpretar que los más extrovertidos y charlatanes.

Los encuentros «por exigencia del guión» son los que te hacen avanzar en la aventura, como un grupo que se encuentre a sus enemigos en una zona neutral. Se subdividen en dos categorías: encuentros con personajes importantes en la trama de la aventura, o encuentros donde los PJ sólo recaban cierta información necesaria.

La mayoría de los encuentros de rol combinan elementos de dos o incluso tres de los tipos ya mencionados. El interpretar el papel del personaje es la auténtica «chicha» de un torneo; deberás asegurarte de que este tipo de encuentros sean divertidos para todos los implicados.

El tercer tipo de encuentro es el rompecabezas o «puzzle». Los jugadores piensan de dos maneras distintas delante de ellos. Una minoría piensa que los acertijos y los rompecabezas en un torneo son una estupidez y una pérdida de tiempo. El resto simplemente los adoran, y quieren cuantos más, mejor. Por desgracia, es bastante difícil (al menos para mí) el crearlos y que, además, sean buenos.

La gran parte de los rompecabezas son variaciones de las cinco clases básicas: adivinanzas, juegos de palabras, «Rubiks», barreras y trampas. Hay rompecabezas—que son los mejores—que no encajan en ninguna de estas categorías.

Las adivinanzas se definen por sí mismas. Los juegos de palabras son acertijos con letras, que han de ser manipuladas para revelar la respuesta: decodificadas, leídas al revés, traducidas al elfo, o lo que sea. Los «rubiks» (en honor al famoso cubo) son algo parecido, pero con objetos que han de ser manipulados, no palabras. Por ejemplo, dos partes de una llave que deben ser unidas, y luego convertidas en oro en la Piscina de Midas, antes de que pueda abrirse el cuarto del tesoro.

Las barreras son justo eso. Algo que evita que el grupo llegue a donde iba, y que les obliga a pensar cómo sortearlo. Este es quizás el rompecabezas más clásico. Las barreras pueden englobar paredes, arrecifes, pozos, ejércitos, virtualmente cualquier cosa. Suele acontecer que el grupo utilice sus talentos, equipamiento e inspiración para salvarlos.

Las trampas no pueden ser descritas en un simple párrafo. Si no eres demasiado bueno creándolas, busca inspiración en

aventuras como las publicadas en **DRAGON** u otros medios especializados.

Unas palabras sabias para acabar: asegúrate de que hay más de una manera de resolver un rompecabezas. Recuerda que si sólo un PJ conoce la lengua en la que está escrita la contraseña, ese miembro puede morir antes de llegar a ese punto de la aventura. Además, permite a los jugadores que utilicen ideas originales. Obviar una técnica sólo por que tú olvidaste el tenerla en cuenta no me parece honrado.

VII. Puntuarás de forma justa y razonable

La puntuación en un torneo suele producir muchos dolores de cabeza. Es bastante importante, ya que al fin y al cabo determina quién gana los premios, o quién será nominado a ellos, pero puede acabar resultando bastante subjetiva y muy condicionada por el autor del módulo.

La puntuación objetiva es algo fácil de establecer. Haz que el número de puntos que el grupo puede ganar en un encuentro proporcional a la importancia de éste (es una buena idea el listar los encuentros y ponderarlos antes de darles una puntuación). Hay que prever todas las formas que los jugadores tienen para ganar puntos. Por ejemplo, en un solo encuentro, los PJ pueden ganar 10 puntos por derrotar a los enemigos, 15 puntos por evitarlos sin luchar y 5 puntos adicionales por resolver un rompecabezas sencillo. El grupo puede obtener 20 puntos en potencia.

Es entonces el máster el que decide cuántos puntos, del máximo posible, concede al grupo por el encuentro. En el ejemplo anterior, el grupo puede atacar primero a los monstruos, darse cuenta de que hay una forma más sencilla, dejar las armas y ponerla en práctica. El máster les daría posiblemente 12 o 13 puntos (sin incluir la puntuación por rompecabezas); lo hicieron mejor que limitándose a tirar de cuchillo por 10 puntos, pero su actuación no es la ideal.

Repite el proceso con todos los encuentros, y tendrás una lista de puntuaciones objetiva. Deben añadirse algunas puntuaciones especiales. Por ejemplo, cuando el grupo llega a algún sitio especial en el módulo (como la torre donde tiene lugar la batalla final), deberían recibir una bonificación por llegar hasta este punto. Las puntuaciones objetivas deben ser asignadas por alcanzar lugares tanto por luchar contra monstruos o evitar trampas. Los grupos deben sufrir penalizaciones por cada PJ muerto o por atacar PNJ amistosos.

El rol es un poco más complejo, ya que los másters deben ser más subjetivos a la hora de puntuarlo. Un máster que es un buen jugador de rol tiende a dar puntuaciones más bajas a los que son mediocres: sus estándares son más altos. Para contrarrestar esto, la puntuación por rol suele dividirse

**¡CUIDADO,
NO
ABRAS**

**EL
GRIMORIO**



**SI NO SABES CONTROLAR
LA MAGIA!**

O, mejor aún, ábrelo y estúdialo, y así podrás
emplear la magia en SHADOWRUN, el mundo
cyberpunk del 2050

FASA
CORPORATION

¡Ya en tu ● de venta!



específicamente en personalidad, interactividad y «momentos memorables», contando también la impresión general del máster. Cuanto más específica sea la puntuación, menos subjetivo será el máster... Aunque eso también significa que habrá buenos roles que no serán recompensados con puntos.

Los rasgos de personalidad son precisamente eso; dos o tres puntos por las facetas más acusadas del personaje, dependiendo de lo bien que fueron jugadas. La interactividad significa puntos por «jugar el rol» con otros PJ; otros dos o tres puntos por cada personaje en el grupo. Los Momentos Memorables son las cosas que hicieron los personajes y que son dignas de ser escritas o relatadas a otros. La impresión general incluye cómo lo hizo el jugador, en opinión del máster, y su consistencia dentro de la partida.

Muchos creadores de módulos de torneo desean tener más información, y distribuyen «evaluaciones de torneo» entre los jugadores, para recibir a cambio crítica constructiva (y en algunos casos, abuso puro y duro). Además, las evaluaciones de los másters se tienen en cuenta para elegir al ganador del premio al Mejor Máster. Los másters suelen ser calificados por su familiaridad con el material, su uso del tiempo disponible, su descripción de los eventos y encuentros y el rol de los PNJ.

VIII. Honrarás a los jugadores de la segunda ronda como dignos de ella

La segunda ronda deberá seguir, lógicamente, a la primera. He jugado en torneos en los que la acción de la segunda ronda se retomaba directamente donde quedó en la primera, y otros donde había una brecha de varios cientos de años. En ambos casos, la trama se continuaba a partir de la primera fase. El propósito de esta segunda fase es atar los cabos sueltos, así que hay que asegurarte que queden colgando unos cuantos...

Debe haber una división definida entre primera y segunda ronda. Por ejemplo, en uno de mis campeonatos, las dos rondas tuvieron lugar en dimensiones diferentes. En otro, todos los personajes estaban vivos en la primera fase y fueron muertos vivientes en la segunda.

Hay dos escuelas de pensamiento acerca de jugar ambas fases con los mismos personajes. Una dice que la mitad de la diversión es resolver el misterio de los otros personajes: al pasar a la segunda ronda, hay que darles personajes nuevos para evitar los resabios que surjan de la primera partida. La otra argumenta que el primer asalto es para el rol y el segundo para lograr objetivos, por lo que tiene sentido el que se mantengan los mismos personajes. Como siempre, la opinión de los jugadores es la más importante. Mi experiencia me dice que a ellos les gusta quedarse con los personajes.

Finalmente, haz la segunda ronda dura. No letal, pero piensa que sólo los mejores jugadores avanzan, y tienes que ofrecerles un desafío. No te pases nunca de rosca. Escribir un campeonato letal es mal negocio. Piensa en todo ello cuando prepares la segunda fase.

IX. Los másters han de divertirse por encima de todo

Los másters no duermen, al menos no durante la celebración de un campeonato. Sencillamente, no se les permite. Tendrán que levantarse temprano, arbitrar tres sesiones de cuatro horas, devorar cantidades inhumanas de pizza y comida rápida, y pasarse mucho tiempo discutiendo sobre los premios del campeonato. Al día siguiente tendrán que continuar con la segunda ronda.

Los másters tienen una gran ventaja. Muchos de ellos jugarán el torneo y lo arbitrarán. Lo jugarán, desde luego, durante el «playtesting», donde: a) Se aprenderán el módulo; b) Encontrarán los puntos flacos, y c) Se divertirán. Tu torneo habrá de pasar por una prueba de juego, de ambas rondas. Los másters suelen ser jugadores brillantes, experimentados y con mucha imaginación, por lo que si alguien ha de encontrar la gran pega oculta de tu aventura, seguro que serán ellos.

Aún así, intenta que el campeonato sea lo más gozoso posible para los árbitros y directores de juego. Coloca bromas en los títulos de los encuentros, los nombres de los PNJ, en el guión, etcétera. Dale buenos PNJ para interpretar. Dale buenos monstruos con los que enfrentarse a los jugadores (lo que no significa «déjales que masacren al grupo con alegría, pero a los másters les encantan las catástrofes y los monstruos horribles»). Establece una «Mención a la Letalidad» para el máster con más muestas en su pantalla (pero asegúrate de que los másters no se lo toman demasiado en serio); eso intimidará a los jugadores mucho. En esencia, se trata de que los másters recuerden con agrado el campeonato, incluso si les tocó en suerte un grupo de pipiolos.

X. Suplicarás, sobornarás o secuestrarás a un buen editor

Mi editor me odia. Si voy a mencionarle muchas veces la palabra «torneo», me aseguro de que no tenga ninguna arma ofensiva a mano.

La razón de esto es que el suyo es un trabajo pesado y desagradecido. Yo hago la parte divertida, la creativa; él hace todo el trabajo sucio. Dibuja los mapas, rellena las estadísticas de los monstruos, lee las pruebas, ordena las habilidades de los personajes, corrige las inconsistencias, y otras cosas la mar de divertidas. Si te gusta unir todas las piezas y puedes hacerlo bien, mejor para ti. Si no, obedece al pie de la letra este

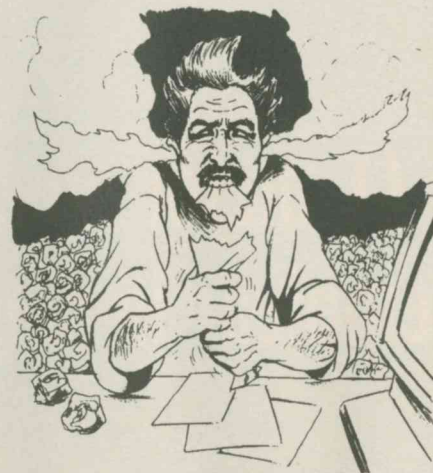
mandamiento si quieres preparar un torneo.

¿Por qué? Primero, porque probablemente nunca llegues a acabarlo si no lo haces. Segundo, si tú haces tu parte, pero no la editas, los másters te pondrán la cabeza como un bombo con sus quejas acerca de que los jugadores hicieron algo que tú no habías previsto. Esto acaba ocurriendo, sin importar cuántas pruebas de juego se hagan, pero un buen editor puede reducir este factor a un límite tolerable. El trabajo de un editor es asegurarse de que el manuscrito es lo bastante claro para que cualquiera pueda usarlo en el campeonato sin problemas. Seguro que tú puedes hacerlo, te has pasado horas y horas dándole forma. Te lo sabes del derecho y del revés. Pero muchas veces, los másters recibirán la copia del módulo la noche anterior al torneo, y sólo una buena edición permite que todo salga a pedir de boca.

En fin, eso es todo. Romper las reglas, personajes divertidos, ambiente interesante, guiones originales, enemigos dignos, encuentros electrizantes, puntuación justa, una segunda fase más dura, másters felices y un buen editor. ¿Podrás ahora aplicar todo esto y escribir un buen módulo de torneo?

Por supuesto que no, sólo con este artículo no. No puedo ofrecer en estas páginas la parte crucial de un torneo, ni es posible. Esas partes tan importantes son las ideas, las bombillitas que se encienden sobre la cabeza del autor. La creación es en un diez por ciento inspiración, y sudor en el noventa por ciento restante. La idea de este artículo es ayudarte con el noventa por ciento de la sangre y las lágrimas, pero el otro diez por ciento es cosa tuya.

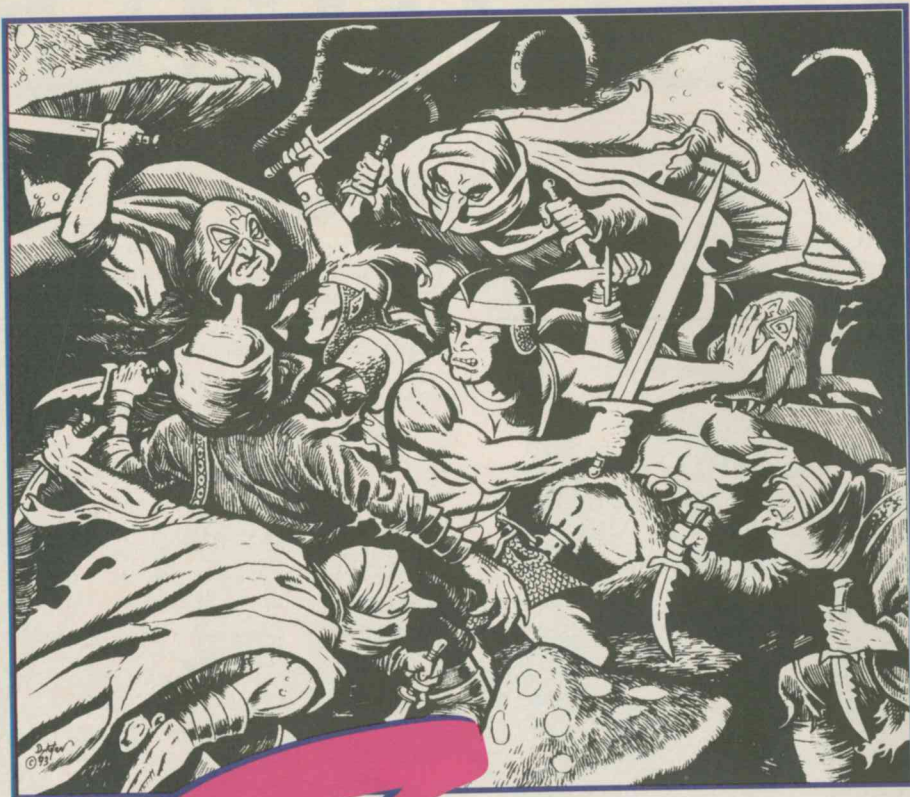
Hay una manera sencilla de desarrollar ideas, o al menos eso creo yo: seguir escribiendo. Se me han ocurrido al menos ocho o nueve ideas buenas mientras escribía este artículo. Cuantas más ideas tengas, más se te ocurrirán, y serás más bueno escribiendo aventuras.



*En el precio está incluido el IVA y gastos de envío.

[illegible]

En pedidos de números
atrasados, añade 250 Ptas.
de gastos de envío.



Extraños en la oscuridad

Oye la voz de las sombras.

Por David C. Wright
Ilustraciones de Terry Dykstra.

David sirve actualmente en la Armada de los Estados Unidos, destacado en Japón. Este es su primer módulo de *Dungeons*.

Comenta que: «Quisiera agradecer a mi amigo Larry que me enseñara a jugar al AD&D, hace ya quince años. Y sobre todo, quiero agradecer a mi mujer, Nicole, su impagable ayuda en mi primera incursión en la escritura.»

«Extraños en la Oscuridad» es una aventura para 4 o 5 aventureros de niveles 4 a 6 (un total de unos 22 niveles) de alineamiento neutral o bueno, para AD&D. Mejor que sea un equipo equilibrado, con un Pj de cada clase. Esta aventura puede ambientarse en cualquier rincón relativamente pacífico del mundo del máster. Deberá haber cerca un pequeño bosque, libre de monstruos.

Información sobre la aventura

Corazón Seguro es un pueblecito situado en un cruce de caminos, lejos de todo problema. Aquí la vida es tranquila, con pocos forasteros o distracciones. El pueblo se fundó hace unos cuarenta años, cuando se estableció la casa solariega de Jamisar Baylon, un consejero de la corte ducal. Cuando Jamisar se retiró, hace quince años, abandonó la capital para vivir el resto de sus días en la paz del campo. Teóricamente es el señor de la villa, pero deja que los lugareños vivan su vida. Vive con su mujer Falcia y su hijo Maxston.

Para el máster

Generalmente, la villa de Corazón Seguro es muy pacífica. Pero el día de la llegada de los Pj no ha sido nada normal. El pueblo está revolucionado por un asalto sufrido en la casa solariega. En apariencia, una banda de enanos vista recientemente por los aledaños ha atacado la casa del señor, matando a todos los que hallaron en su camino. El

Extraños en la oscuridad

único superviviente es el herrero, que afirma que la casa fue atacada por un grupo de «tíos pequeños y mugrientos».

Los jugadores descubrirán que los enanos no son responsables del asalto. Los culpables son un grupo de rastros oscuros, y su líder, un acechador oscuro. Estos villanos entraron en la casa solariega por el desagüe que salía de la bodega. Pasaron a saco la casa, robando todos los objetos mágicos que encontraron.

Lord Baylon había ido a buscar un libro a la biblioteca cuando tropezó con los rastros en mitad del asalto. Fue partido en dos antes de que pudiera dar la voz de alarma. Los monstruos mataron rápidamente a su mujer y secuestraron a su hijo. Tras saquear la casa, se retiraron al subsuelo para celebrar su victoria y repartir el botín.

Durante la aventura, los Pj serán convencidos para que exploren la casa y encuentren a los culpables. Mientras investiguen, deberán localizar el desagüe y las pistas que les llevarán hasta los malvados.

Notas especiales

El máster deberá estar familiarizado con las reglas sobre oscuridad y los modificadores que aparecen en la Guía del Dungeon Master, y las fichas sobre los rastros y el acechador del apéndice «Fiend Folio» del *Compendio de Monstruos*.

Un rastreo oscuro tiene las habilidades de un ladrón de cuarto nivel. Como media, son: RB 15 %, AC 10 %, ET 5 %, MS 70 %, ES 65 %, ER 15 %, TP 60 %, LL 0 %, y doblan el daño al atacar por la espalda. Además, la visión de los rastros y del acechador no se ve afectada por su oscuridad. La infravisión es inútil con esta oscuridad, pero su práctica en luchar a ciegas les permite conservar sus bonos. Además, como los rastros oscuros tienen la habilidad innata de Detectar Magia, atacarán a todo Pj que pretenda emplear objetos

mágicos. A corta distancia buscarán el cuerpo a cuerpo, tratando de arrebatar ese objeto. Son individuos astutos y taimados.

Llegada a Corazón Seguro

Lee o resume esto a los jugadores.

Se acerca la noche de un día lluvioso. Lleváis todo el día viajando por el ventoso bosquecillo. Los únicos seres que habéis visto son un grupo de enanos y un gnomo acampados a un lado del camino. Os dijeron que el único lugar donde podíais encontrar un alojamiento decente en la vecindad era en el pueblo de Corazón Seguro. También dijeron que no estaba muy lejos. Esperáis que no se equivocaran en ambas cosas. Realmente, os hace falta un buen fuego, una comida sabrosa y una bebida fuerte para levantar la moral después de esta larga y húmeda caminata.

Al cruzar la cumbre de una colina, veis el pueblo a vuestros pies. El humo que sale de las chimeneas os trae el aroma del venado, haciendo saltar de alegría a vuestros estómagos. Hay una reunión multitudinaria en la plaza mayor. Aunque desde esta distancia sólo se puede oír algún ocasional grito, parecen muy excitados.

Cuando los Pj se vayan acercando,

escucharán fragmentos de conversaciones como «Nunca me fié de estos enanos tan escurridizos», «Se les ve en la cara, lo de montar follores» y «Debimos cazarlos tan pronto como los vimos». La multitud está a un punto de un estallido de violencia. Los pueblerinos pondrán muy mala cara a cualquier jugador enano, y no ocultarán sus comentarios. Si los jugadores preguntan qué está pasando, un anciano se les aproximará contando la siguiente historia:

«Oh, es terrible, señores. Todos han muerto. ¿Qué será de mí? Fueron los enanos, se lo digo yo. Malditos ladrones. Fue horrible. Si no me hubiera escondido, también estaría muerto. Hemos de ir a por ellos. Se lo digo, han de pagar por esto. Pero, ¿qué puedo hacer yo? Soy sólo un viejo herrero. Pero lord Baylon fue muy bueno conmigo,



Billares SOLER JOCS i COSES

CASA FUNDADA EN 1.904



**ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE
SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES,
TEMATICOS, SIMULACION, ROL...**

Gran Via Corts Catalanes, 519
08015 Barcelona
Tel.: 454 67 50
Fax: 453 15 69

PEDRALBES CENTRE
Diagonal, 609 Tienda A-42
08028 Barcelona
Tel.: 419 06 74

Extraños en la oscuridad



**y siento que debo hacer algo.
¿Qué puedo hacer?»**

El viejo continuará en este tono hasta que los Pj le paren. Si le preguntan, descubrirán que su nombre es Gunthar, y que era el herrero de la mansión de lord Baylon. Aparentemente, la casa fue asaltada anoche por una banda de enanos recientemente vista en la zona, y Gunthar fue testigo del ataque. Interrogado, contará la siguiente historia.

Gunthar trabajaba en su fragua cuando oyó un ruido. Al levantar los ojos, vio a un «típico, bajo, zaparrastroso enano» en el umbral de la puerta. De repente, todo se volvió negro cuando le dejaron inconsciente de un golpe. Gunthar se despertó a las pocas horas, y registró la zona en busca de supervivientes. No pudo entrar dentro de la casa, pero descubrió los cadáveres de los sirvientes.

Los lugareños estaban pensando qué hacer cuando llegaron los Pj. Vienen como anillo al dedo. Al cabo

de pocos minutos, un hombre alto, de mediana edad, les pedirá unas palabras en privado. Se presentará como Vorcan, el alcalde, y pedirá a los Pj que vayan a la mansión y esclarezcan qué pasó con el señor y su familia. Como pago, ofrecerá la ciudadanía honorífica de Corazón Seguro (con alojamiento gratis para ellos y sus monturas siempre que se encuentren por la zona) y 10 mo por Pj. Se le puede convencer para que suba hasta 20, pero no más, pues llevaría a la bancarrota a las arcas municipales. Si siguen presionándole, Vorcan ofrecerá escribir una carta al duque explicando la gesta de los Pj, y solicitando que se recompense al grupo por sus esfuerzos.

Si los Pj aceptan la misión, recibirán alojamiento gratis en la posada del pueblo, toda la comida y bebida que deseen, y serán tratados como huéspedes distinguidos. Antes del alba, los aldeanos, con Vorcan a la cabeza, despertarán a los Pj y deseándoles suerte les señalarán el camino del noreste. Los caballos

estarán dispuestos, y sus alforjas, llenas de comida.

Si se les ocurre preguntar, la mayoría de los pueblerinos serán capaces de describir a los enanos. Los jugadores verán que esta descripción coincide con la de los enanos y el gnomo que se cruzaron en el camino de Corazón Seguro. Puede que decidan volver a buscar a los enanos en vez de investigar en la casa solariega. Si consultan esto a Vorcan, éste tratará de persuadirlos de que miren primero dentro de la mansión, pero no querrá apartarlos de la táctica que consideren más adecuada.

Error de Identificación

Si los Pj vuelven a por los enanos, los encontrarán en el mismo sitio en que los dejaron. Los enanos los invitarán a sentarse y compartir su mesa. Han cazado varios conejos gordos, y tienen tanta comida que no se la podrían zampar en tres sentadas.

Los enanos parecerán sorprendidos al oír lo del asalto, dado que esta área tradicionalmente es muy tranquila. Si los jugadores acusan a los enanos de tan horrenda acción, afirmararán ser inocentes. Son sólo prospectores, buscando nuevas minas. Conocen la mansión, pues pasaron hará una semana.

Si se les amenaza o acusa, los enanos y el gnomo sacarán amuletos de Muamman Duathal, dios enano de la protección (cfr *Monster Mythology*). El símbolo es un guantelete blandiendo una maza. Cualquier enano o personaje con la habilidad de religión lo reconocerá inmediatamente, pudiendo informar al grupo de la naturaleza protectora de Muamman. Los enanos se oponen a la violencia, excepto en estricta autodefensa, y serían incapaces de asaltar la mansión.

Esperemos que los Pj se den cuenta de esto. Este encuentro no está pensado para acabar en una pelea, sino para que los aventureros se pregunten: «Y si no fueron los enanos, ¿quién fue?» Ahora bien, si

los Pj son demasiado rápidos atacando o no se creen la versión de los enanos, podemos llegar a las manos.

Si los Pj atacan, los enanos rodearán al gnomo, protegiéndolo mientras éste lanza sus hechizos. Galineax, Ladrón/Ilusionista, lanzará un hechizo de Retener Personas sobre tres de los Pj para apartarlos del combate. Después, ejecutará un Hechizar Persona. Si funciona, convencerá al Pj afectado para que proteja a los enanos. A partir de aquí, el comportamiento de Galineax depende de lo que hagan los jugadores. Si llegaran a ser una seria amenaza, Galineax lanzará los conjuros de Miedo y Fuerza Fantasmal. Y si no, se conformará con ayudar a sus camaradas con Fuerza Fantasmal Mejorada.

Mientras tanto, los enanos atacarán a los Pj con el lado plano de sus armas, tratando de superarlos por

número. Daggan, su líder, empleará hechizos como Retener Personas u Ordenar para inmovilizar a sus adversarios sin hacerles daño. Los enanos no desean hacer ningún daño serio a los miembros del grupo. Si alguno de los enanos recibe una herida grave, el resto depondrán sus armas para ayudar al camarada herido.

Una vez prisioneros, puede convencerse/obligarse a los enanos para que vuelvan a Corazón Seguro, para defender su caso ante Vorcan. Tan pronto como expliquen su versión, Gunthar reconocerá que no se parecen en nada a los malvados que arrasaron la casa solariega. Vorcan les ofrecerá sus más sinceras disculpas, y les permitirá partir.

Los Pj se habrán ganado un enemigo. Los enanos no buscan venganza, pero harán correr la voz de que los jugadores son una banda de desalmados, que prefieren pele-

ar antes que comportarse como seres civilizados. Esto, mezclado con su buen comportamiento y su liberalidad en los gastos, no fomentará la buena reputación de los Pj entre los pueblos cercanos. Se les negará todo favor en la vecindad. Todas las tabernas estarán llenas, las comidas y equipos saldrán carísimos, y el respeto con el que habitualmente se les recibe se habrá desvanecido. El máster decidirá cuánto debe durar tan mala reputación.

Si los jugadores se convencen de la inocencia de los enanos, Daggan y los suyos insistirán en volver a Corazón Seguro para probar su inocencia delante del pueblo. Sin embargo, una vez limpios sus nombres, no ayudarán al grupo a explorar la mansión.

Daggan (Líder enano): AL NB; CA 3; MV 6; G7/C7; PG 54; GAC0 14; AT 3/2, o 1; Daño según tipo de

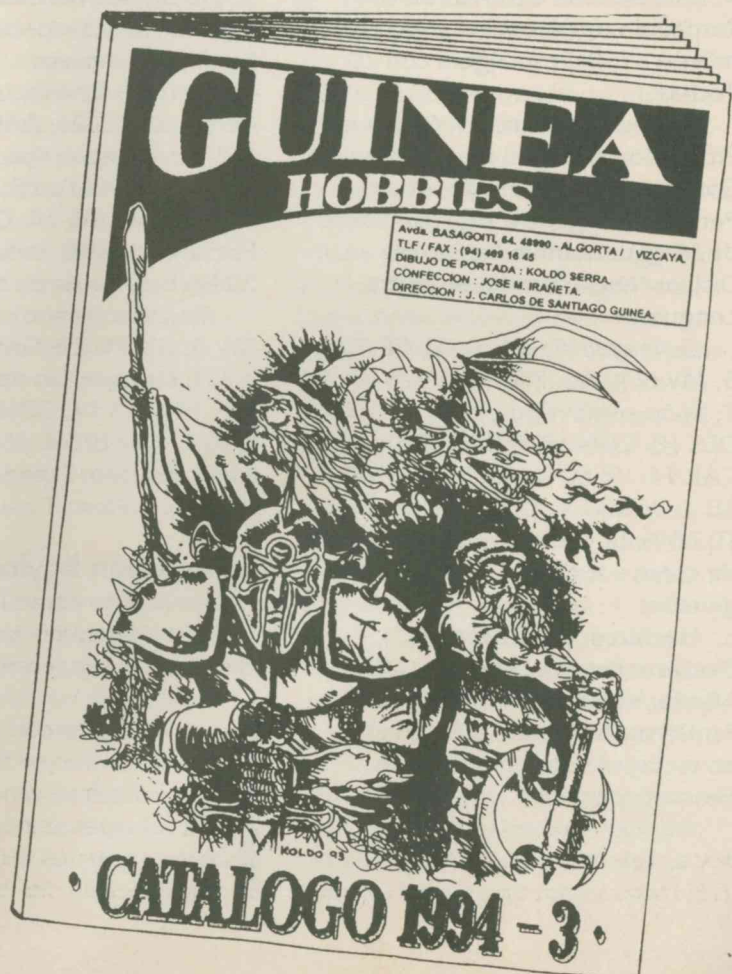
EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!!

ADAM	ELQUEST	PRINCE VALIENTE
ALIENS	FAR VEST	RAGNAROK
ANALAYA	GURPS	REINOS OLVIDADOS
AQUILARRE	HERO SYSTEM	REVISTAS Y FANZINES
ARMY OF DARKNESS	HEROQUEST	RIFTS
ARS MAGICA	JAMES BOND	ROLEMASTER
BATTLEMASTERS	KILLER	RAZQUEST
BATTLETECH	KILLER ARMAMENTO SIMULADO	SHADOWRUN
BEYOND THE SUPERNATURAL	LA LLAMADA DE CTHULHU	SOL OSCURO
BLADESTORM	MAGE	SPACE MARINE
CAR WARS	MATERIALES MAQUETISMO	STAR WARS
CATALOGOS	MEGA TRAVELLER	STAR WARS
CAZAFANTASMAS	MINIATURAS CITADEL	STORMBRINGER
CRUZADA ESTELAR	MINIATURAS GRENADEER	TERMINATOR 2
CYBERPUNK	MINIATURAS MITHRIL	THE MASQUERADE
CHAMPIONS	MINIATURAS RAUM & CO	TRAVELLER NEW ERA
CHILL	MINIATURAS RAL PARTHA	TRAVELLER NEW ERA
D&D BASICO	MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN	TRAVELLER NEW ERA
DARK CONSPIRACY	MUTANTES EN LA SOMBRA	TRAVELLER NEW ERA
DC HEROES	DRACULO	TRAVELLER NEW ERA
DRACULA	PALLADIUM	TRAVELLER NEW ERA
DRAGONLANCE	PARANOID	TRAVELLER NEW ERA
EL CORTADOR DE CESPED	PENORAGON	TRAVELLER NEW ERA
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	PINTURAS Y PRINCELES	TRAVELLER NEW ERA

"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON CIENTOS DE ARTICULOS.

SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA. ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.

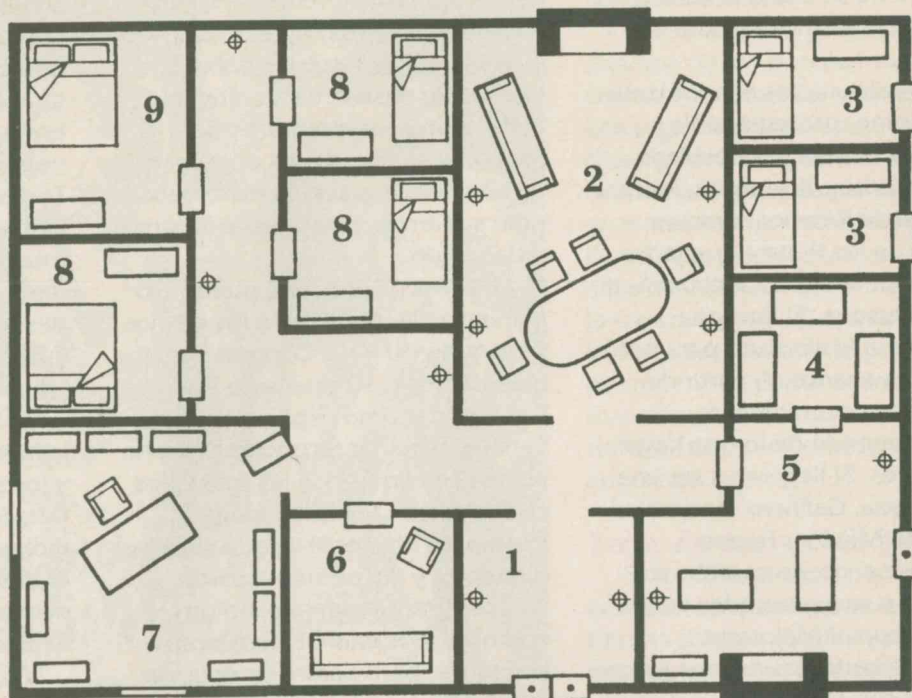
SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.



Extraños en la oscuridad

Baylon Manor

Un cuadrado: 2 metros



arma; FRZ 16, DES 12, CON 17, INT 9, SAB 14, CAR 12, ML 16. Armadura de placas + 1, Maza de Infante + 1, Ballesta ligera con 20 flechas.

Hechizos: Bendición, Ordenar, Protección contra el Mal, Purificar Comida y Agua, Refugio, Retener Personas, Aligerar Carga (del Tomo de Magia), Martillo Espiritual, Disipar Magia, Fundir en Piedra, Lenguas.

Galinexal: (Gnomo). AL CB; CA 5; MV 6; I5/L6; PG 16; GACO 18; AT 1; Daño según tipo de arma; FUE 9, DES 18, CON 13, INT 17, SAB 11, CAR 14; VB 60 %, AC 55 %, H/RT 50 %, MS 80 %, OS 65 %, OR 40 %, TP 70 %, LL 25 %, ML 14; Armadura de cuero + 1, daga + 1, arco corto, gonzúas.

Hechizos: Clariaudiencia, Hechizar Persona, Detectar Magia, Miedo, Ventriloquía, Fuerza Fantasmal Mejorada (x2), Imagen en un Espejo, Retener Persona, Fuerza Espectral.

Trundar: (Enano). AL CB; CA 5; MV 6; G4; PG 21; GACO 17; AT 1 o 1/2; Daño según tipo de arma; FUE

18/16, DES 8, CON 18, INT 9, SAB 7, CAR 9; ML 14; Cota de Malla, Espada ancha (especialista), Ballesta Pesada, 20 flechas.

Cornym: (Enano). AL NB; CA 5; MV 6; G3; PG 21; GACO 18; AT 1 o 1/2; Daño según tipo de arma; FUE 16, DES 11, CON 15, INT 12, SAB 10, CAR 10; ML 14; Cota de Malla, Hacha de batalla, ballesta pesada, 20 flechas, hacha de mano.

Theorius: (Enano). AL CB; CA 5; MV 6; G3; PG 20; GACO 18; AT 3/2 o 1/2; Daño según tipo de arma; FUE 14, DES 14, CON 16, INT 13, SAB 7, CAR 8; ML 13; Cota de Malla, Escudo, Espada corta (especialista), Ballesta Pesada, 20 flechas.

La mansión Baylon

Tan pronto como los Pj se pongan en camino hacia la casa, lee o explica lo siguiente:

A medida que vais caminando, el camino se hace más fácil. Las colinas se van espaciando, los bosques se hacen menos espesos, y viajar se va haciendo más sencillo. No tardaréis mucho

en llegar.

Tras un recodo, un puente cruza un riachuelo. Siguen campos bien cultivados y cuidados perales y manzanos. Parece que habéis llegado. Podéis ver un pequeño edificio de ladrillo, probablemente la fragua, una granjita y un corral. Varios caballos yacen a lo largo de la verja. Aparentemente murieron durante el asalto. A lo lejos se levanta un solitario edificio, con toda seguridad la mansión Baylon.

Los Pj han alcanzado la mansión. Como no hay mucho que contar sobre ella, no se incluye la fragua en el mapa. Los caballos muertos, sin embargo, son un pista. Un bandido normal los hubiera robado, y no sacrificado. Si los jugadores no se percatan, permite un tirada por Inteligencia a cualquier ladrón o guerrero.

Mientras los jugadores se van acercando a la casa, lee o resume esto:

Al examinar la casa, observáis que sus vigas no son más que robustos robles de la región. Los

Extraños en la oscuridad

cristales de las ventanas aparecen cubiertos con barrotes de hierro. Ni un rayo de luz sale de dentro de la casa, y las ventanas parecen demasiado sucias para poder mirar a su través. Hay un par de enormes portales dobles en la pared sur, que parecen la puerta principal. Aparte de esta, hay tres más pequeñas en la pared este. Hay dos chimeneas en el techo, una en la pared norte y otra en la sur.

Antes de investigar, los jugadores han de entrar en la casa. La dos puertas del lado noreste están abiertas, pero no llevan a la casa (ver áreas 2 y 3). Los portales del lado sur están cerrados desde dentro por una cerradura de excelente calidad (—20 % de penalización a todo ladrón que pretenda abrirla). La puerta sureste está también cerrada, pero se puede abrir con una tirada normal. Pueden intentar entrar por las ventanas... si rompen los barrotes. Esto requeriría una fuerza de 21. Ahora bien, dos Pj pueden trabajar juntos para doblar las barras. Sólo hay espacio para que dos jugadores empujen a la vez.

1. – El vestíbulo

Los tres por tres metros de la sala están sumidos en la tiniebla, siendo la única luz disponible la que entra por la puerta. Antorchas apagadas aún cuelgan de las paredes este y oeste. Una fina alfombra de algodón cubre el suelo. En el lado opuesto a la entrada, un ornamentado arco lleva hacia el resto de la casa. En su cima, aparece grabado el símbolo de un búho sobre una bandera unida a una lanza. El marco del arco es de rica madera de teca. A lo largo de la pared norte, a ambos lados del arco, hay colgadas varias capas y abrigos de gran calidad.

Los Pj no encontrarán nada que

valga la pena si registran la habitación. Los abrigos son de la familia Baylon, y tan buenos, que cada uno puede valer una moneda de oro. Las antorchas de las paredes aún están en buen uso. Cada una de ellas arderá durante veinte minutos.

2. – El comedor

El centro de esta enorme sala aparece ocupado por una maravillosa mesa de mármol negro, rodeada por seis sillones de roble forrados de terciopelo rojo. Dos sofás y una mesita rodean la chimenea, forrados con el mismo terciopelo que los sillones. En las paredes este y oeste, cuatro antorchas apagadas permanecen en sus pebeteros. El suelo está cubierto con la misma magnífica alfombra que el vestíbulo. Sobre el hogar cuelga un cuadro que representa a unos orgullosos padres con sus dos hijos.

Los del cuadro son sord Baylon y su familia, cuando sus hijos aún eran niños. El menor dejó la casa para estudiar como acólito en la corte del duque. La mesa de mármol fue un regalo del duque, como premio a la fidelidad de lord Baylon. Pesa varias toneladas, y va a ser imposible moverla sin ayuda mágica. Está pulida como un espejo, y evidentemente debe valer mucho dinero. Las antorchas y el fuego estaban encendidos antes del ataque, pero los rastros oscuros emplearon su habilidad de oscuridad para apagarlas.

3. – Habitaciones de los criados

Esta es obviamente la estancia de los criados. Contiene sólo una cama vieja, un pequeño vestidor, una linterna apagada y un cadáver.

El cocinero y el ama de llaves fueron asesinados en la sala sur. El joven de la norte es el caballero.

Gunthar, el herrero, también vivía ahí, pero se salvó al no estar en el momento del ataque.

No hay nada de valor en ninguna de estas habitaciones. Ya han sido saqueadas. Las lámparas pueden no ser tan buenas como las que estáis acostumbrados a emplear, pero contienen el bastante aceite como para dar luz durante 6d20 (de 60 a 120) minutos. Ardían en el momento del ataque, pero fueron apagadas por la habilidad de oscuridad de los rastros oscuros.

4. – Despensa

Esta habitación está llena de estantes, que contienen varios tipos de alimentos en diversas jarras y envases. El suelo está pringoso de restos de potes de frutas y verduras, y todo apesta a vinagre. La esquina sudeste está cubierta por un polvo blanco. Algunos estantes aparecen vacíos en el lado sudeste, y en el opuesto un trozo de cuerda se desliza hasta el suelo.

En esta habitación se almacenaban las provisiones que no tenían que estar al fresco de la bodega. Se han desparramado la mayoría de los potes, y de ahí viene el fuerte olor a vinagre. El polvo blanco es harina. Si los jugadores inspeccionan la cuerda de la esquina noreste, encontrarán una trampilla en el suelo. Además, podrán ver rastros de pisadas embarradas cerca de ésta.

Si abren la trampilla, de ésta saldrá una bocanada de aire frío. Una escalerilla baja unos cuatro metros hasta la bodega. Cualquiera de los Pj que haya vivido la mayor parte de su vida bajo tierra o tenga un oído excepcional podrá detectar el suave rumor de una corriente subterránea. Las pisadas cubiertas de barro son, obviamente, una pista de por dónde entraron los asaltantes a la casa.

Extraños en la oscuridad

5. – Cocina

Esta habitación está completamente arrasada. Hay polvo blanco desparramado por todo el suelo, y aparece cubierto por múltiples rastros de pisadas. Han tirado todas las estanterías. En la pared sur está el hogar que se empleaba para cocinar. Hay dos fregaderos de mármol en la pared este, y antorchas y pebeteros en las paredes este y oeste. Han volcado las mesas del centro de la habitación, y les han arrancado las patas. No hay signos de lucha, pero la habitación no se salvó del saqueo.

El polvo blanco es harina. La vajilla —cacerolas, cubiertos, etcétera— está tirada por todas partes, y fragmentos de cerámica cubren el suelo. Si los aventureros examinan el fuego, verán que las cenizas aún están calientes. Este fuego no se apagó en el asalto, sino que quemó hasta consumirse por sí solo. Si algún jugador examina la puerta de la despensa (área 4) o la cerradura de la puerta del este descubrirá varias huellas de manos cubiertas de barro, pertenecientes a los rastros oscuros. El barro está seco, pero aún es bien visible.

6. – Salón

Amueblado con el mismo buen gusto que el comedor. Una lámpara apagada descansa sobre una mesita, bajo la cual yace una cajita. El olor del tabaco llena el ambiente.

La caja contiene tabaco, y varias pipas. La lámpara es muy bonita, pero frágil. Vale 30 monedas de oro. Tanto el sofá como la silla están forrados con el mismo terciopelo rojo que el resto del comedor (área 2). No hay nada de gran valor dentro de esta habitación aparte de la linterna o el tabaco (que valdría 10 monedas de oro en el mercado).

7. – Biblioteca

La puerta está abierta, mostrando un cadáver. Enormes estanterías recubren las paredes, y una gran mesa ocupa el centro de la habitación, ocupada por dos linternas de bronce apagadas. Dos ventanas, en las paredes sur y oeste, iluminan la habitación.

El cuerpo de un anciano yace tras la mesa, delante de un libro abierto. Detrás de ésta, bajo una pila de cenizas, reluce el brillo del metal.

El cuerpo pertenece a lord Baylon, asesinado al tratar de repeler el asalto de los rastros oscuros. A pesar de estar cegado por la oscuridad, consiguió matar a uno de los asaltantes antes de morir. Sus restos son la pila de cenizas al frente de la mesa. Lord Baylon lo mató con su herencia familiar, una espada corta rápida.

Desgraciadamente, fue sorprendido por la explosión del rastreo oscuro, y superado y asesinado por sus colegas. La espada fue robada por los rastros oscuros.

El objeto metálico es la daga del rastreo. Es de lo más vulgar, no es mágica, pero es todo lo que sobrevivió a la inmolación del ser.

El libro abierto es el diario privado de lord Baylon, en el que anotaba todas las cuentas de la casa y los beneficios de las ventas. Los libros en las estanterías son de lo más normal, y tratan de política, estrategia y táctica militar. El cajón superior derecho de la mesa contiene la llave de la bodega (área 11).

8. – Dormitorio

Las diferencias entre estas habitaciones son mínimas. Las habitaciones del lado este contienen una cama pequeña, y la del lado oeste una de matrimonio. El mobiliario de las habitaciones consta de un armario y dos linternas. La habitación del noreste está completamente destruida. Fue donde se produjo el

combate entre Maxston, el hijo mayor de lord Baylon, y los rastros oscuros. La habitación apestaba a aceite, ya que las linternas fueron machacadas durante el combate. Afortunadamente, los rastros oscuros las apagaron tan pronto como las vieron. De otra manera, toda la casa habría sido pasto de las llamas.

Hay una pila de cenizas similar a la de la biblioteca, cerca de la puerta. Son los restos de un rastreo oscuro que no sabía que Maxston conocía el hechizo de Proyectil Mágico. Pena que Maxston fuera sólo un aprendiz, y éste su único hechizo. Maxston fue capturado tras un breve combate.

Las habitaciones no contienen nada de valor, si exceptuamos las sábanas de seda de la del oeste, generalmente destinada a los huéspedes. Podrían venderse por quince monedas de oro.

9. – La habitación del señor

Aquí fue asesinada la mujer de lord Baylon, y su espíritu, traumatizado por el crimen, se ha convertido en un fantasma. Lee lo que sigue a los jugadores:

Al entrar en la habitación, os sorprende la visión de una mujer de mediana edad, tendida en la cama. Tan pronto como se gira para miraros, dos pequeñas y oscuras figuras irrumpen en la sala. La cara de la mujer se retuerce de pánico, mientras de repente os veis rodeados por la oscuridad. Sentís cómo varios seres corren hacia la cama, y un agudo chillido os hiela los huesos. Tras los ruidos de un breve combate, suena un último suspiro. Ya sólo puede oírse el silencio.

Cada uno de los jugadores deberá pasar una tirada de salvación contra muerte mágica con un malus de —2. Aquellos que la fallen huirán, presas del pánico, tal y como si hubieran recibido un hechizo

Extraños en la oscuridad

zo de Miedo, con un 60 % de posibilidades de dejar caer en el proceso cualquier cosa que estuvieran sosteniendo (—5 % por cada nivel por encima de 1). Los Pj afectados huirán durante 1d12 turnos a toda velocidad. Si se ven afectados durante más de tres turnos, abandonarán la mansión. En cualquier caso, ningún Pj afectado por el miedo podrá acercarse a menos de 10 metros de esta habitación sin pasar otra tirada de salvación contra muerte mágica, esta vez sin modificadores.

De repente, desaparece toda oscuridad. Ahora podéis distinguir el cadáver de la mujer en el suelo. Parece llevar más de veinticuatro horas muerta. No hay ni rastro de la escena que acabáis de presenciar. Al lado de la pared sur hay un cofre abierto, y el contenido del armario aparece desperdigado por el suelo.

Los rastros oscuros entraron en la habitación en busca de los artefactos mágicos que habían detectado. Mataron a Falcia Baylon para robar más tranquilos. Revolvieron el armario buscando el anillo de Escudo Mental de lord Baylon, y robaron su Escudo +2 del arcón. Solo entonces se retiraron a su madriguera.

El fantasma de la habitación no hará ningún daño físico a los Pj, pero su efecto psicológico es muy fuerte. La escena descrita anteriormente ocurrirá un 50 % de las veces en las que los Pj entren dentro de la habitación, y sólo puede ser eliminada mediante un hechizo de Extirpar Maldición lanzado por un sacerdote de nivel 12 o superior.

Fantasma: INT ninguna; AL N; CA No tiene; MV 9; DG No tiene; PG No tiene; GACO No tiene; AT no tiene; Daño ninguno; Ataque Especial: Miedo: RM Especial; TAM M; ML no; PE no.

10. – Bodega

La entrada a esta sala es la trampilla en el suelo de la despensa (área 4).



Esta habitación, muy fresca, se utilizaba para conservar artículos perecederos. Su frescor se debe a la corriente subterránea, cuya glacial agua fluye alrededor de la esquina sudoeste. La escalera que baja desde la despensa es resbaladiza, pero no peligrosa. Varios barriles almacenan carne y queso. La puerta que acota la zona de los vinos está cerrada, y la llave se encuentra en la mesa de lord Bayron (área 11). Si los Pj tienen alguna fuente de luz, léeles lo siguiente en cuanto entren en la bodega:

Si no lleváis luz, esto estaría más oscuro que la boca del lobo. El aire es gélido. La pared sur ha sido reemplazada por unas rejas, tras las cuales fluye un riachuelo subterráneo. La habitación está llena de pequeños barriles, y tiene una puerta en la pared este. La pared está cubierta de pequeñas pisadas cubiertas de barro, que vienen del agua, aparentemente del lado sudeste.

Las huellas muestran de dónde

vinieron los villanos. Si los Pj entran dentro del agua, tendrán dificultades al tratar de moverse corriente arriba, dada la baja altura del techo. Sólo los jugadores que midan menos de 1,20 metros podrán desplazarse tranquilamente por el pasaje. Los Pj más altos deberán arrastrarse, haciendo imposible el combate. Por suerte, no hay nadie contra quien combatir... aún.

11. – Cava

Aquí se conservan barricas de vino añejo, así como garrafas de coñac y ron. El valor de todo podría alcanzar unas cien monedas de oro. Aparte del vino y los licores, no hay nada de interés dentro de la habitación.

Siempre es más oscuro antes...

Estos párrafos describen la guarida subterránea de los rastros oscuros. Esta parte del módulo consiste en avanzar por una cueva, con algunas dificultades adicionales. Los principales problemas de los jugadores no han de ser los rastros oscuros, muy débiles físicamente. Lo peor son la oscuridad y la privación sensorial. Un equipo débil puede

Extraños en la oscuridad

tener problemas para sobrevivir. El máster podrá, a discreción, reducir el número de rastros para hacerlo más equilibrado.

El suelo de la caverna es suave, moldeado por siglos de corriente. Como el nivel del agua ha descendido durante la última década, el firme está seco. Los rastros oscuros se mudaron a esta cueva hace tan sólo seis días, a través de una chimenea natural que daba a lo que es ahora la guarida del acechador oscuro (área 16). Ya se han instalado como en casa, transplantando varios aulladores a la entrada del túnel (área 12), así como creando oscuridad en el sistema de cuevas. El alcance de la detección de los aulladores aparece en el mapa.

No hay descripción para leer a los jugadores, dado que la mayor parte del tiempo todo estará tan oscuro que no verán nada. Si es necesaria una descripción... son cuevas normales. ¡Sé creativo!

12. – Entrada a las cuevas

Tan pronto como entren los Pj, se apagarán todas sus fuentes de luz no mágicas, como consecuencia del hechizo de *oscuridad* de los rastros. Si los Pj emplean fuentes de luz mágicas, la oscuridad se deshará automáticamente. En cuanto como la oscuridad sea eliminada por la magia, o cuando cualquier Pj se acerque a menos de tres metros de los tres hongos, estos comenzarán a chillar. Esto atraerá a cinco de los rastros oscuros hacia la zona más amplia de la cueva.

En primer lugar, los rastros extinguirán cualquier luz que pudieran existir mediante su oscuridad artificial. Después, tratarán de atacar por la espalda a los jugadores mientras éstos estén ocupados con los aulladores. Simultáneamente, otro de los rastros correrá hacia las demás cuevas (13, 14 y 16) para avisar a sus compañeros y a su líder, el acechador oscuro Morag, sobre la presencia de los intrusos. Los rastros oscuros atacan con dagas normales.

Hongos Aulladores: (3) INT no tienen; AL N; CA 7; MV 1; DG 3; PG 17, 12, 9; GACO 17; AT 0; Daño ninguno. DE Ruido; TAM M; ML 12; PE 120.

Rastros Oscuros: (5) Int media; AL NC; CA 2 (10); MV 9; DG 1+1; PG 8, 6 (x2), 5, 3; GACO 19; AT 1; Daño 1-4 o según tipo de arma; Ataque Especial: Oscuridad, Detectar Magia; Habilidades de ladrón, luz cegadora; Defensa Especial oscuridad; TAM P; ML 12; PE 120.

Cada rastro oscuro posee 1 o 2 gemas por un valor de 1d100 monedas de oro, más 1d20 monedas de plata o cobre (50 % de posibilidades para cada una).

13. – Guarida Principal

Aquí viven doce rastros oscuros... algo apretados. Varios camastros hechos de harapos se esparcen por el suelo. Esto hace que caminar sea muy inseguro, y que cada uno de los jugadores deba pasar una tirada por Destreza cada asalto. Aquellos que la fallen tropezarán con algo, cayendo al suelo y sufriendo los siguientes modificadores: sus adversarios ganan un +4 al ataque, pierden todos los modificadores por escudo a la armadura, y deben invertir el siguiente asalto en ponerse en pie o seguir luchando en esta posición, con un -4 al ataque.

Los rastros oscuros atacarán tan pronto como los aventureros entren en la habitación. Los Pj deberán levantar uno a uno los seis hechizos de oscuridad que cubren las áreas 13 a 16 si quieren ver algo. Además, los rastros emplearán su habilidad de oscuridad para mantener el área en las sombras. Probablemente, el combate se realice a oscuras (consulta la Guía del DM). El resto de los rastros oscuros y Morag, su líder, se unirán al combate desde las áreas 14 y 16, intentando sorprender a los jugadores con un ataque por la retaguardia.

El acechador oscuro empleará su hechizo de *Muro de Niebla* para

desorientar a los Pj, y ordenará atacar preferentemente a todo el que sea sospechoso de emplear magia. Tratará de permanecer fuera del combate, dirigiendo a los suyos. Si su bando llevara las de perder, ordenará un ataque general contra los Pj mientras huye por la chimenea (área 16).

Si llegara a ser herido gravemente, todos los rastros oscuros han de pasar una tirada de moral. Aquellos que la fallen huirán, para evitar el efecto de *Bola de Fuego* que significa la muerte de un acechador oscuro.

Rastros Oscuros: (12) Int media; AL NC; CA 2 (10); MV 9; DG 1+1; PG 9, 8 (x2), 7 (x3), 6 (x2), 5, 4, 3 (x2); GACO 19; AT 1; Daño 1-4 o según tipo de arma; Ataque Especial: Oscuridad, detectar magia; Habilidades de ladrón, luz cegadora; Defensa Especial oscuridad; TAM P; ML 12; PE 120.

Cada rastro oscuro posee 1 o 2 gemas por un valor de 2d100 monedas de oro. Uno de los rastros tiene un Anillo de Escudo Mental oculto entre sus putrefactos andrajos.

14. – Almacén del botín

Los rastros emplean esta habitación para almacenar el fruto de sus tropelías, por lo que el suelo está cubierto de botín.

Ocho de los rastros oscuros, la guardia de elite de Morag, duermen entre los tesoros. Son los más fuertes del grupo, y Morag los tiene preparados como tropas de asalto. Si estalla una pelea en la sala principal (13), llegarán en dos turnos para repeler a los intrusos.

Rastros Oscuros: (8) Int media; AL NC; CA 2 (10); MV 9; DG 1+1; PG 9 (x6), 8 (x2); GACO 19; AT 1; Daño 1-4 o según tipo de arma; Ataque Especial: Oscuridad, detectar magia; Habilidades de ladrón, luz cegadora; Defensa Especial oscuridad; TAM P; ML 14; PE 120.

Van armados con espadas cortas, excepto uno que emplea una daga +1. Cada rastro oscuro posee 1d2

gemas por un valor de 1d2 200-500 monedas de oro, y 2d20 monedas de oro.

La mayor parte del tesoro no tiene ningún valor. Pilas de comida traída desde la casa se alzan por todos lados, pero ésta ha sido saqueada. Un rollo de seda es ahora la cama de uno de los ocupantes. Pedazos de armadura rotos se esparcen por el suelo. Si los Pj invierten varias horas en registrar toda esta basura, podrán encontrar 543 monedas de oro, 2.540 de plata y hasta 35.000 de cobre. Además, pueden encontrar 1d10 gemas, de valores comprendidos entre 100 y 1000 monedas de oro.

15. – Prisión

Un agujero entre las piedras aloja al único prisionero de los rastreros. Es Maxston, el hijo de lord Baylon, capturado durante el asalto. Los rastreros oscuros lo hicieron prisionero después de que fulminara a uno de ellos con un hechizo de *Proyector Mágico*, pensando que es un mago muy poderoso que puede construirles infinidad de artefactos mágicos. Maxston no puede entender ni una palabra de lo que le piden en su incomprensible lenguaje, y aunque pudiera, tan sólo es un aprendiz perfectamente incapaz de crear nada mágico.

No le han alimentado durante su cautividad, y aún se siente débil por el combate. Si le encuentran u oye las voces de los Pj, gritará para que le rescaten.

Maxston: AL NB; CA 10; MV 12 (6); M1; PG 3 (1); GACO 20; AT 1; Daño según tipo de arma; FRZ 12; DES 11; CON 13 (8); INT 14; SAB 10; CAR 14; ML 6. Sus estadísticas actuales están entre paréntesis.

Guardia del acechador oscuro:

Esta cueva es el hogar y refugio del acechador. La cueva es muy amplia, únicamente amueblada por tres camastros. La pila más grande de harapos, en la esquina norte, pertenece a Morag. Enterrados entre

éstos se esconden sus armas: la espada corta rápida de lord Baylon, un escudo +2 y una varita de Extinguir Llamas. Recogerá estos objetos antes de unirse al combate de la cueva principal (área 13).

En el nicho del noroeste guarda su tesoro particular. Tras tres asaltos en la cueva principal (área 13), Morag aparecerá para dirigir a los rastreros supervivientes. Si las cosas vienen muy mal dadas escapará a través de la chimenea, cargando con todo el tesoro que pueda.

Rastreros Oscuros: (2) Int media; AL NC; CA 2 (10); MV 9; DG 1+1; PG 8, 6; GACO 19; AT 1; Daño 1-4 o según tipo de arma; Ataque Especial: Oscuridad, detectar magia; Habilidades de ladrón, luz cegadora; Defensa Especial oscuridad; TAM P; ML 12; PE 120.

Morag (Acechador Oscuro): Int media; AL NC; CA 2 (10); MV 9; DG 2 + 1; PG 15; GACO 19; AT 1; Daño según tipo de arma; Ataque Especial: Oscuridad, detectar magia, bola de fuego al morir; Defensa Especial oscuridad; TAM M; ML 12; PE 175.

Morag guió a sus seguidores desde la Suboscuridad, después de robar su varita a un mago drow, hace unas semanas.

Aparte de la varita, consiguió una maldición de los familiares del mago asesinado, y consideró más inteligente cambiar de aires. Si había perdido cinco seguidores luchando contra un único drow... ¿cuántos le costaría enfrentarse a un equipo preparado?

Morag ha estado tratando de convencer a Maxston para que le fabrique los artefactos mágicos que necesitará para protegerse cuando retorne a la Suboscuridad. Suerte que Maxston no puede entenderle, pues Morag mataría al joven mago tan pronto como se diera cuenta de que no puede encantar objetos.

Morag no es tonto, y tan pronto como la suerte de la batalla le sea desfavorable echará a correr. Es un firme devoto de la teoría de que los fuertes –y estúpidos– aguantan y

luchan, mientras los astutos se ponen a cubierto mientras aún están a tiempo. No quiere entrar en combate si puede evitarlo, prefiriendo que sus muchachos luchen –y mueran– por él.

El fin de la aventura

Si los jugadores rescatan a Maxston y lo devuelven a la superficie, les estará eternamente agradecido. Permitirá que los Pj conserven todo objeto mágico que hayan recuperado de los rastreros, incluyendo el escudo, la espada o el anillo de su padre. Tan pronto como convalezca de sus heridas, escribirá una carta al duque pidiendo que los Pj sean invitados a la corte como huéspedes de honor. Poco después, marchará a la capital para convertirse en aprendiz del Mago de la Corte.

Al cabo de un mes, un caballero solicitará que los jugadores le acompañen a la capital, para ser honrados con una audiencia ducal. No aceptará que los jugadores rechacen su oferta.

El pueblo de Corazón Seguro se unirá a este agradecimiento, y tratará a los Pj como héroes. Al fin y al cabo, han salvado al último miembro de la familia de los Baylon. Inundarán a los aventureros de pequeños regalos como botas nuevas de piel de ciervo, comida y quesos frescos, madera fina para arcos, etcétera. Si los jugadores resolvieron el misterio excepcionalmente bien, puede que se les conceda el dominio de la villa, como vasallos del duque.

Si no consiguen su objetivo, Morag y sus rastreros oscuros volverán a atacar al poblado. Lanzarán sobre la casa un hechizo de oscuridad eterna, y la emplearán como base para asolar la zona. Los lugareños pueden buscar a los jugadores para que les desembaracen de esta plaga de una vez por todas. Por supuesto, si los jugadores bajaran chimenea abajo... puede llegarse al comienzo de una campaña en la Suboscuridad.



Melody

La voz que hizo llorar a los bardos.

Por Leonard y Ann Wilson

Ilustraciones de Terry Dykstra

Leonard y Ann viven felices en las montañas del noroeste de Arkansas; su edénica vida sólo se ve enturbiada por una incesante plaga de objetos inanimados, que persisten en desmontarse justo cuando más falta hacen.

Esta es la quinta incursión de Leonard, y la primera de Ann, en las páginas de la edición norteamericana de *Dungeon*.

Melody es una breve aventura para AD&D, para cuatro a seis personajes de sexto a octavo nivel (sumando 35 niveles en total) de cualquier raza o clase. El gulón está pensado para personajes de alineamiento «bueno», pero esto no es imprescindible.

Para el Dungeon Máster

Hace algunos años, el barco mercante en el que viajaba un bardo semielfo llamado Varian topó con una horda de arpías. Sólo su habilidad salvó lo que pudo ser un final seguro para la expedición. Tras la batalla, mientras meditaba acerca de por qué voces tan bellas podían estar asociadas a tan malvados propósitos, Varian descubrió un huevo en uno de los nidos de arpía. Y decidió llevarlo consigo. Así comienza la historia de *Melody*.

Aún antes de que naciera, Varian ya había decidido dedicar el resto de sus días a la educación de *Melody*. A pesar de que su sangre elfa le daba cierta resistencia a la canción, empleó mucho tiempo en buscar talismanes mágicos que reforzaran su fuerza de voluntad. Para cuando la niña comenzó a cantar, estaba preparado, y raramente llegó a perder sus sentidos.

Aunque *Melody* era carnívora por naturaleza, su civilizado y amable padre la educó de forma completamente opuesta a los dictados de su salvaje y sucia raza. Creció como una dama muy educada, que cantaba sólo por diversión. Incluso su belleza personal igualaba el timbre de su voz, transformada por un hechizo que Varian aprendió para ella.

El hechizo de Esculpir Rasgos (ver recuadro) convirtió a *Melody* en una criatura increíblemente bella, tan parecida a una arpía como un elfo puede serlo a un orco. Sus alas, piernas y cola parecen los de un águila dorada, en vez de los de un buitre, y su torso es el de una bellísima elfa, con ojos violetas y un sedoso cabello rubio. Sus pequeños colmillos, que sólo se ven cuando sonríe, son el único rastro de su naturaleza original. Incluso no apesta como una arpía —aunque esto no tiene nada que ver con la magia—. Simplemente se baña a menudo, y le encantan los perfumes de fragancia discreta. Huele muy sutilmente a flores.

Melody creció creyendo ser un eoshee (en elfo: Ruiseñor de las Hadas), una raza inventada por Varian para satisfacer la curiosidad de su hija adoptiva sobre sí misma. *Melody* es lo bastante mayor como para recordar su aspecto original antes de que su

padre aprendiera el hechizo de Esculpir Rasgos, pero simplemente piensa en sí misma como un «patito feo». Varian cambió su aspecto muy lentamente, a lo largo de muchos años, y siempre mientras dormía.

Melody no es la única en creer que es una eoshee. Preparándose para el día en que tuviera que presentar en sociedad a su hija adoptiva, Varian se dedicó a divulgar historias sobre esta raza mitológica, describiéndolos como una bondadosa raza de cantores para las hadas.

«Los eoshee son aves de presa», decía, «pero no monstruos, pues sólo atacan a seres irracionales, así como otros cazadores civilizados.»

«Si tienes la suerte de hallar un eoshee, dale cobijo, pues es un presagio fausto, y su canción, el deleite de la corte de las hadas. Estas sonrín sobre aquellos que son amables con los eoshees, y les cubren con sus bendiciones. Pero ay del loco que las ataque o abuse de ellas. Puedes estar cierto que su maldito nombre pasará de duende en espíritu burlón, para que la pena sea su compañera el resto de sus días.»

Desde que Varian empezó a ir contando esta historia, se ha incorporado al repertorio de muchos de sus colegas bardos, y circula a lo largo y ancho de su tierra natal. Ya muchos creen que los eoshee existen.

Cuando Varian pensó que Melody estaba lista para la vida de cantante, ambos se lanzaron a los caminos. Varian tocaba el arpa mientras Melody cantaba. Sólo tenía que comenzar a cantar al acercarse a una ciudad para que los alucinados habitantes dejaran lo que estaban haciendo y se acercaran a escuchar. Para cuando llegaban al alcance de la contracanción del bardo para liberar sus mentes, incluso aquellos que nunca habían oído hablar de una eoshee estaban demasiado impresionados por la voz sin par de Melody y sus maravillosos rasgos como para que tuviera alguna importancia su rareza.

Ninguno de los que oyó interpretar a dúo olvidará jamás la indescriptible belleza de la voz de Melody. Desgraciadamente, la gira llegó a un triste final pocos meses después de comenzar. Melody, Varian y sus acompañantes cayeron en la emboscada de una banda de ettins. Excepto Melody, todos fueron asesinados. Ella fue capturada y encerrada en la torre que habían ocupado los ettins, gracias a la belleza de su voz.

Actualmente, Melody pasa la mayoría de su tiempo cantando, por una parte porque los ettins se lo piden, y por otra, porque no puede hacer nada más para aliviar el dolor por la muerte de su padre. Sin saberlo, ha llevado a más de un viajero a su perdición. Anteriormente, sólo había cantado en público con la ayuda de la contracanción de Varian, que evitaba que

sus oyentes quedaran completamente hipnotizados, y no tiene idea de cuán poderosa es su voz.

Por otra parte, los ettins se han dado cuenta en seguida de la suerte que han tenido. Los viajeros que antes tenían que perseguir vienen ahora hasta su puerta para ser asesinados.

Comienza la aventura

La guarida de los ettins está cerca de un camino de poca circulación, en la región montañosa que mejor convenga al máster. Tan pronto como se acercan los Pj, comienzan a escuchar la canción de Melody.

Sientes primero una melancolía que invade tu corazón, sin un motivo particular. Y al preguntarte por qué es cuando escuchas los débiles ecos de la canción. Una solitaria y doliente voz femenina, cuyo dolor llega directamente al fondo de tu alma. La letra está en elfo, pero no necesitas entenderla para sentir el dolor y la tristeza que llenan cada nota.

Los Pj que fallen la tirada de salvación quedan automáticamente hipnotizados, aunque puede que sus compañeros no se den cuenta de ello de momento. Los Pj hipnotizados seguirán a su paso camino adelante unos trescientos metros, antes de desviarse por una vereda hacia un lado, el camino que las víctimas de los ettin han comenzado a labrar. Aunque ninguno de los Pj haya sido hipnotizado, distinguirán que el camino lleva dirección a la canción.

Siguiendo la senda unos trescientos metros, los jugadores llegarán a una pequeña elevación, que les permitirá una primera vista de la torre de los ettin.

Las antiguas ruinas de una fortaleza de piedra se alzan en el valle delante vuestro. Sólo se mantiene en pie una solitaria torre, amenazando al cielo como una lanza. Los tristes sonos que os han guiado hasta aquí manan de una de las más altas ventanas de la torre.

Al acercaros, veis la bella cara élfica de la cantante, enmarcada por una dorada cabellera, que os mira tristemente a través de una estrecha tronera.

Hagan lo que hagan los jugadores, Melody no dejará de cantar hasta que entren dentro de la torre —sus carceleros le han «insistido», la letra con sangre entra, para que obre así—, pero hará lo que pueda para avisarles del peligro. Ninguno de sus captores habla elfo, así que ha compuesto una aviso en este idioma, esperando que los que se acercan lo entiendan. (Aquí lo traducimos en verso libre, pero en elfo tiene la apropiada rima y métrica.)

ESCULPIR RASGOS (Alteración) Hechizo de mago de tercer nivel

Hechizo de mago de tercer nivel

Alcance: Toque.

Componentes: V, S, M.

Duración: Permanente.

Tiempo de ejecución: 5 turnos.

Area de efecto: Criatura tocada

No tiene tiro de salvación.

Este hechizo cosmético de Polimorfismo permite al invocante alterar la apariencia física de cualquier criatura que toque, incluyéndose a sí mismo. No puede hacer que el sujeto desarrolle nuevos apéndices, obtenga nuevos órganos, pierda alguno que ya tenga o vea alterada su estructura física. Tampoco puede cambiar su masa. Sin embargo, puede modificarlo dentro de unos límites. Puede hacerlo un diez por ciento más alto o bajo, o crear la ilusión óptica de que ha ganado o perdido un treinta por ciento de su peso.

Aparte de estas limitaciones, el invocante puede alterar la estructura física como desee. Puede hacer que un hombre parezca un elfo, que un lobo se convierta en un gran danés, transformar a una tierna niña en una arrugada anciana, o cubrir a una vaca con topos morados.

Si el hechicero desea reproducir los rasgos exactos de una criatura en particular, debe poseer o la habilidad de disfraz o la de arte (escultor). Si el máster emplea pericias en no armas en el juego, deberá pasar la tirada correspondiente. Si no, una de Inteligencia. Si fallara, la copia creada será imperfecta.

Un sujeto que no desea ser modificado podrá hacer un tiro de salvación para resistir los efectos del hechizo.

Dado que los efectos son únicamente cosméticos, no hay que tirar por shock del sistema para sobrevivir a la modificación, y no es necesaria magia para mantener el cambio una vez realizado. El sujeto del cambio no irradia magia, y no vuelve a su forma original al morir ni bajo un hechizo de Dispar Magia. Los nuevos rasgos pasan a ser los suyos propios. No se sabe si la descendencia de estas criaturas heredará los rasgos originales de los padres o los alterados.

Los componentes materiales de este hechizo son unas gotas de sangre de doppleganger y polvo de adularia, que no pueden conseguirse por menos de cincuenta monedas de oro.

*Cuidado y alerta
Mi vida es la del prisionero
y la muerte acecha
al final del sendero
Huye. Busca socorro
si no tienes el poder
de luchar contra los ogros
Tus huesos sólo se añadirán
a los de tantos otros.*

Melody no pretende jugar a las adivinanzas, sólo intenta avisar a los aventureros de lo que pasa dentro de los límites de su canción y conocimiento. Por ejemplo, trata de ser lo más explícita posible al emplear la palabra «Ogro». Como no ha leído la definición de ogro del *Compendio de Monstruos*, para ella todo bicho malo, gordo y feo es un ogro.

La torre

La torre de los Ettins es una construcción cuadrada de veinticinco metros de altura y veinte de lado, con techo rematado por matacanes. Aunque antiguamente había un acceso desde el tercer piso al tejado, una balastrada caída ha sellado éste con un fragmento de roca de ciento cincuenta kilos. Los dos colores de la piedra de la torre indican que ha sido reconstruida al menos una vez.

Cualquiera que se acerque a menos de treinta metros del edificio se verá asaltado por el horrible hedor de la guarida de los ettins.

Los ettins comparten la torre con un pequeño grupo de orogs, miembros de una tribu que vive en la vecindad. Los orogs encuentran muy útil el músculo de los ettins, y ambos grupos han decidido aliarse. Los orogs se encargan de vigilar a Melody, pues el mejor sitio para tenerla encerrada es una de las viejas celdas de la tercera planta y los ettins pesan demasiado para las escaleras de madera. Además, por su ayuda para librarse de los intrusos, los orogs se llevan la parte del león del botín. Los ettins están más interesados en la carne fresca.

Los orogs no quieren estropear el trato reclamando a Melody como su prisionera. Por una parte, esto molestaría a sus aliados. Y por otra, los ettins son los que llevan todo el peso de las peleas, lo que viene muy bien a los orogs para no desperdiciar su fuerza guerrera en escaramuzas en las que otros pueden pegarse por ellos. Y mucho más importante, la canción de Melody atrae a los viajeros más hacia el cubil de los ettins que al suyo propio. Si algún día saliera el tiro por la culata —digamos que apareciera un archimago, o un ejército completo—, el jefe de los orogs quiere que el problema sea de los ettins, no suyo.

Los ettins son lo bastante tontos como para no ver ningún problema en el trato, y

se consideran muy listos por haber negociado un acuerdo tan astuto con los orogs, que tienen demasiado miedo como para intentar robar a la prisionera.

Ettins: (3) Inteligencia baja; AL CM; CA 3; MV 12; G10; DG10 PG 61, 50, 47; GAC0 11; AT 2; Daño 2d8 / 3d6 (1d10 / 2d6 si están desarmados); DE sólo se les sorprende con 1; TAM G; ML 14; PE 3.000 cada uno; (Compendio de Monstruos: Ettin Gigante). Cada ettin está armado con dos porras de clavos.

La banda de ettins consiste en un macho dominante (61 puntos de golpe), su compañera (47 p.g.) y su machaca (50 p.g.).

Orogs: (10) Inteligencia alta; AL LM; CA 3; MV 6; G4; DG 4, 3 (x 9); PG 21, 15 (x 9); GAC0 17; AT 1; Daño por arma +3; TAM M; ML 14; PE 270 (175 x 9); (Compendio de Monstruos: Orco); Armadura de placas, hacha de batalla, arco largo, 12 flechas.

El orog de 4 dados de golpe es el líder del grupo. Tiene las llaves de la celda de Melody, el cofre de la planta dos y la puerta de la torre. Cada orog lleva encima 5d20 monedas de plata y 8d6 de oro.

Según el *Compendio de Monstruos*, la canción de las arpías sólo hipnotiza a humanos y semihumanos, así que los ettins y orogs no se ven afectados, sólo atraídos por su maravillosa voz.

El mapa muestra las posiciones de los habitantes de la torre cuando se dan cuenta de que se acerca un grupo.

Si los Pj se acercan a campo abierto, les verán en el acto. No hay forma de ponerse a cubierto cerca de la torre, así que sin el hechizo de Invisibilidad, la única forma de acercarse disimuladamente es de noche. Incluso entonces, los orogs tienen un diez por ciento de posibilidades, acumulativas por miembro del grupo, de detectar a los intrusos. Este porcentaje de base puede ser modificado por los Pj mediante hechizos como Controlar el Clima para oscurecer a la Luna, o llevando armadura y ropas oscuras. Los orogs tienen infravisión, pero sólo veinte metros.

Si no detectan al grupo, los orogs centinelas en las plantas dos y tres no se moverán de sus posiciones, pero los de la planta baja subirán a la segunda. Durante el día duermen ahí, y de noche se reúnen alrededor de la mesa, bebiendo y jugando.

Si es de noche, los ettins estarán en las posiciones marcadas, pero no preparados para el combate. Están por sus cosas: royendo un hueso, tirando piedras para divertirse, etcétera. Durante el día duermen sobre montones de pieles. El que está en la esquina sudeste de la planta baja lo comparten el líder y su compañera.

Planta baja

La siguiente descripción supone que

los Pj entran por la puerta frontal, el camino que elegirían los jugadores hipnotizados. Esta es la ruta normal para acercarse a la torre, por lo que los Pj no habrán visto el agujero de la pared posterior a no ser que se hayan desviado de su camino para reconocer la zona.

El hedor a corrupción os asalta al abrir la puerta. Delante vuestro se extiende un suelo cubierto de capas de nauseabundos restos. Justo al lado de la puerta hay colgados un par de tapices, cayéndose a trozos por su antigüedad, que forman un corredor hacia el centro de la sala. Al final de este pasillo, en un simple pedestal de piedra, reposa un cráneo humano.

La planta baja de la torre es el basurero y el alojamiento de los ettin. Las puertas tienen un mecanismo de muelle que las cierra de golpe, activado por una cuerda. El líder orog tirará de ella tan pronto como los Pj estén dentro. Afortunadamente, Melody se ha dado cuenta que el golpe de la puerta al cerrarse significa que los viajeros han caído en la trampa, con lo que dejará de cantar. Los ettins y orogs piensan que las víctimas salen de su trance al primer golpe, y Melody no les ha dado ocasión de salir de su error. Siempre termina su canción al oír los primeros ruidos del combate.

El cráneo en el pedestal está pensado para despistar, y hacer que los curiosos no miren a los tapices. Tan pronto como se cierra la puerta, el ettin oculto tras el tapiz del este salta afuera, tratando de asustar a los intrusos para que pasen a través del otro tapiz, y caigan en el foso de cinco metros. Recibe un bonus de +4 a la sorpresa, y sorprende automáticamente a todo aventurero que estuviera hipnotizado. Todos los aventureros sorprendidos deberán pasar una tirada de salvación contra parálisis o huirán instintivamente del ettin, cayendo en el pozo.

Todo jugador que caiga en el pozo recibirá 2d6 puntos de golpe al estrellarse contra la pila de huesos del fondo.

Una lluvia de flechas caerá sobre todo héroe que aún se mueva tras la caída, lanzada por los orogs del lado oeste del pozo. El resto de orogs y ettins se moverán para encerrar al grupo en la esquina sur de la sala, evitando todo intento de fuga a través de las escaleras o el agujero de la pared norte.

En el segundo turno del combate, los ettins se acercan para combatir cuerpo a cuerpo, pero los orogs quedan en segunda fila. Sólo llegarán al cuerpo a cuerpo si parece que su ayuda va a decidir la victoria o derrota. Si los ettins reciben una paliza brutal, los orogs huirán abandonándolos a su suerte, sin pensárselo dos veces.

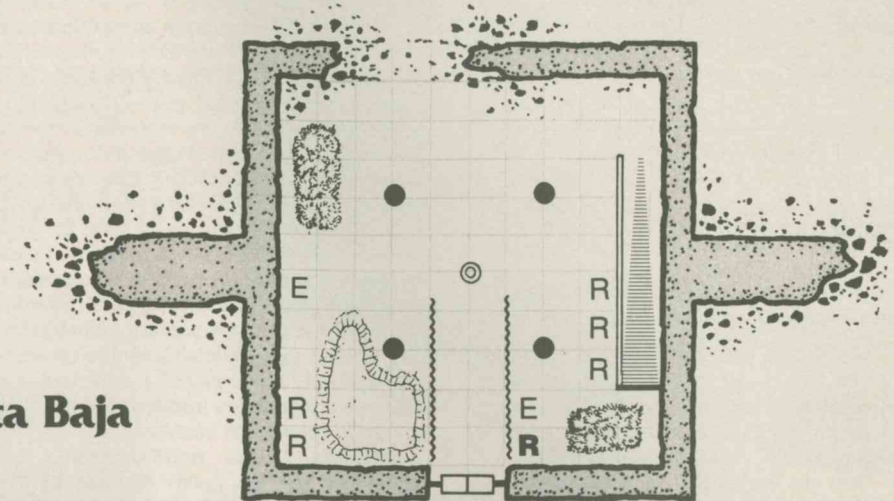
El líder ettin esconde una bolsa con

TORRE DE MELODY

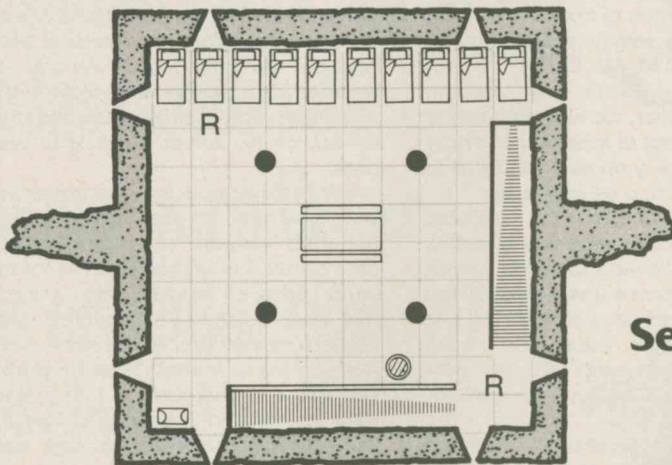
1 cuadrado = 2 metros.

E: Ettin
R: Jefe orog
 R: Orog
 M: Melody

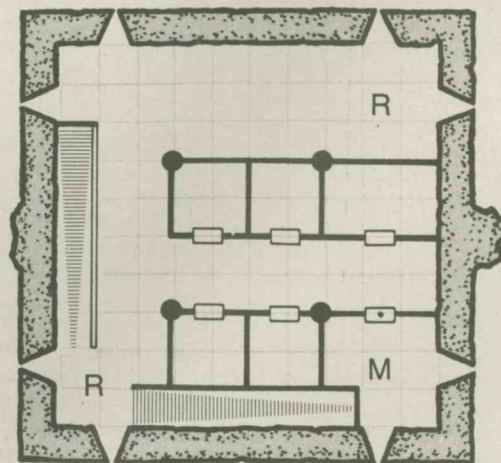
Planta Baja



Segundo Piso



Tercer Piso



625 monedas de oro en su pila de pieles de la esquina sudeste.

Una búsqueda concienzuda entre la basura descubrirá el libro de hechizos de Varian, despreciado por inútil por los ettins y orogs. Contiene los siguientes hechizos: Alarma, Cantrip, Cambiar el Yo, Detectar Magia, Reparar, Leer Magia, Alterar el Yo, Bolsillos Profundos, Sentidos Aguzados, Incontrolable Risa Horrible de Tasha, Objeto, Esculpir Rasgos, Lenguas.

Sentidos Aguzados aparece en el *Tomo de Magia*, y debe ser sustituido por otro hechizo de segundo nivel si el TdM no está disponible.

Segundo piso

El segundo piso de la torre es el hábitculo de los orogs. No está precisamente immaculado, pero parece un bastión de disciplina militar comparado con el atroz desorden de la vivienda de los ettins.

Uno de los orogs ha escondido una bolsita con cinco gemas, por valor de diez monedas de oro, en el fondo del barril de agua. Si se sostiene una luz sobre la superficie, puede verse claramente.

El baúl de la esquina sudoeste está cerrado y contiene el botín que los orogs aún no han enviado a la tribu: 12 mp, 101 mo, 226 mp, 559 mc, un anillo de plata con motivos florales grabados (20 mo), dos cotas de malla, y un pendiente con forma de racimo de oro y amatistas (1.000 mo).

Tercer piso

El tercer piso está lleno de polvo y vacío de muebles. No tiene nada digno de mención y apenas se utiliza, excepto la celda de Melody. Las puertas de las celdas son de dura madera, y cada una tiene un portillo al nivel de los ojos. Ofrece una visión aún más reducida que la de la tronera por la que vieron a Melody por primera vez, por lo que hasta que no entren por la puerta de la celda no podrán tener otra idea sino que es una elfo.

Cuando los Pj la vean, descríbela con detalle pero evitando la palabra «arpia». Deja que lleguen a sus propias conclusiones.

Puede que los jugadores hayan oído rumores sobre los eoshees, y que reconozcan a Melody como un miembro de esta raza. Tira según su raza y nivel, de acuerdo con la siguiente tabla:

Bardo: 5 % por nivel.
Mago o Sacerdote: 2 % por nivel.
Otros: 1 % por nivel.

Modificadores:

+ 1 % por nivel si el Pj es nativo del lugar donde se desarrolla la aventura.
+ 2 % por nivel si el Pj tiene conocimientos de historia del lugar donde se desarrolla la aventura.

Explica a cualquier jugador que haya oído hablar de los eoshees que Melody coincide exactamente con la descripción de esta raza, y pásale la descripción de *Para el Dungeon Máster*.

Si los Pj no reaccionan amigablemente hacia Melody, ésta tratará de explicarles su situación, y apelará emotivamente a sus buenos sentimientos para aplacar sus miedos. Si la atacan, se esconderá muerta de miedo. Sólo después de varios golpes se despertará la cazadora que esconde, pero entonces se liberará como una furia, entonando su canción de batalla. En furia berseker, no cesará hasta la muerte o huida de todos sus enemigos, tanto si su canción los ha hipnotizado como si no. Si sobrevive, volará hacia el bosque, para reflexionar. Esta terrible experiencia ha tenido un efecto muy fuerte sobre su alma. Si la supera o vuelve a los terribles instintos asesinos de su raza, depende de vosotros.

Melody (Aripa polimorfizada). INT media; AL NB; CA 7; MV 6 Vuelo 15 (C); DG 7; PG 29; GAC0 13; AT 3; Daño: 1-3/1-3/1-6 o 1-3/1-3 según el tipo de arma; AE Encanta humanos y semihumanos mediante su canción. TAM M; ML 13.

Melody habla y escribe elfo y común. Sabe también cocinar, de etiqueta, cantar (por supuesto) y toca el arpa. Conoce muy bien la historia local, y no es mala del todo con una espada corta o un arco largo.

Aunque completamente adulta, Melody es en muchos aspectos una niña ingenua, pues ha llevado una vida monacal. Sin embargo, posee una autodisciplina y una naturaleza reflexiva propias de una persona mucho mayor. Varian tuvo mucho cuidado en inculcarle estas virtudes, para que nunca volviera a las bestiales costumbres de las arpias.

Teniendo en cuenta su prisión, está en muy buena forma. Sólo la han torturado mínimamente, para persuadirla, y los orogs ha cuidado de sus necesidades. Al fin y al cabo, tenían que proteger la fuente de sus ingresos.

El final de la aventura

La tribu orog que habita en las montañas no tiene por qué aparecer en esta aventura, pero puedes tenerla en cuenta para futuras partidas.

Si los Pj no atacan a Melody, ella les agradecerá sinceramente su liberación, llorando de alegría. Si la tratan con amabilidad, tendrán una amiga para toda la vida.

Melody sabe que su canción atraía a la gente hacia la torre, pero piensa que era por curiosidad, y no una compulsión. Aunque se siente un poco culpable, piensa que la torre y la misteriosa canción eran un aviso para los caminantes, lo que les daba una mejor oportunidad de reaccionar que verse emboscados como les pasó a Varian y a ella. Cree también que los que abando-

naban el camino para investigar eran los más arriesgados, y mejor preparados para presentar batalla. No es que quiera engañarse diciéndose que hacía bien, y sabe que si hubiera callado, ella habría sido la víctima, pero emplea estos argumentos para aplacar su conciencia.

Tarde o temprano se dará cuenta de que su canción actúa como un encantamiento, intenten o no los Pj convencerla de ello. Nunca creará que es algo directamente relacionado con la canción, sino una maldición que acaba de recibir, un poético castigo divino por el mal que causó a otros. Para verse libre de esta maldición, se dirigirá a algún sacerdote poderoso de un dios de la música, y le ofrecerá cumplir alguna misión si le entrega un hechizo de Redención. Puede que pida a los Pj que le acompañen en su búsqueda o misión, o en ambas, e incluso puede ir a buscarlos una vez ya separados. Muerto Varian, son sus únicos amigos.

Un hechizo de Redención puede funcionar, pero de forma poco ortodoxa. Puede que el dios de la música, una vez atraída su atención, le conceda el poder de controlar su habilidad de carisma. Si no, traumatizada por el desprecio del dios, marchará a convertirse en una eremita, con la idea de no volver a cantar ni una sola nota.

Si Melody consigue controlar su voz, se convertirá en una feliz y amigable nómada, volando de ciudad en ciudad para cantar. Las leyendas sobre los eoshees la preceden en muchos sitios, y a medida que vaya viajando se esparcirán como un reguero de pólvora, facilitando sus relaciones son los humanos. Si tiene problemas con éstos se dedicará a interpretar sólo para los elfos, mucho más tolerantes con las diferencias raciales y que aprecian mejor sus talentos musicales.

Si algún Pj bardo decide unirse a Melody o la invita a entrar en su grupo, ésta aceptará encantada la compañía y la posibilidad de relacionarse mejor con otras personas. Puede que se meta en alguna de las aventuras del bardo, pero es una cantante, no una guerrera, y no se convertirá en aventurera profesional.

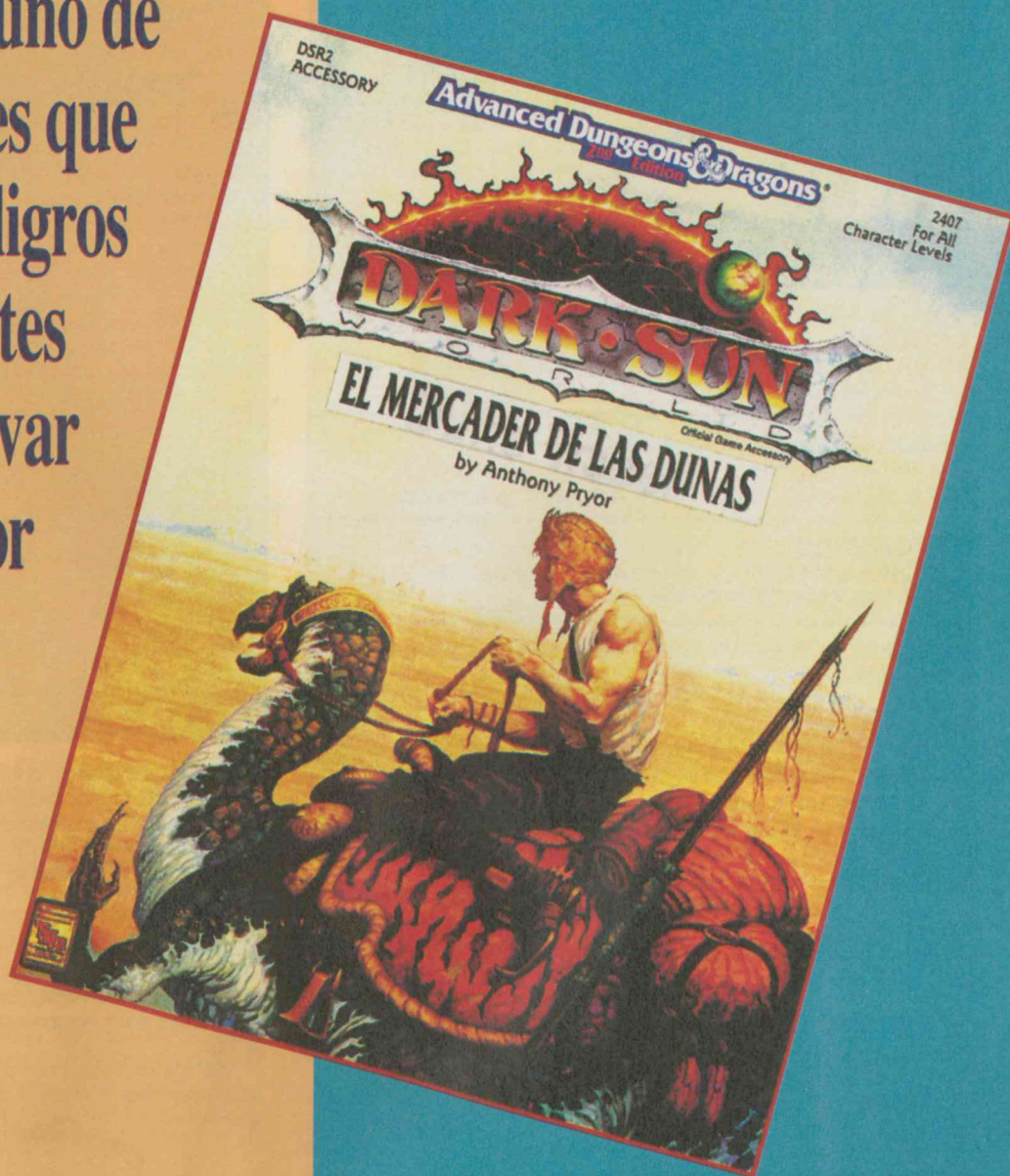
Si Melody y los Pj se ven juntos en alguna situación peligrosa, juega con mucho cuidado la ayuda que su voz puede dar al grupo. Tiene mucho miedo de volver a emplearla como un arma. Podrán convencerla para que la use como una distracción, o ayuda para escapar, pero si traicionan su confianza y la emplean para matar a alguien, ella nunca los perdonará por esto.

Finalmente, si es cierto que los rasgos de *Esculpir Rasgos* pueden pasar de padres a hijos, puede que Melody sea la madre de una nueva raza: los una vez míticos eoshees.

EL DURO OFICIO DE MERCADER

En las duras tierras de Athas las caravanas de mercaderes son la sangre vivificadora sin las que la vida sería mucho más difícil... por no decir imposible.

¿Quieres ser uno de esos mercaderes que desafían los peligros de las cambiantes dunas, para llevar tus artículos por las ciudades - estado y los aislados poblados?



CONCURSO DRAGON MAGAZINE

DUNGEON MASTER

CLIMA/TERRENO: Cualquiera
FRECUENCIA: Siempre hay uno por partida
ORGANIZACION: No, desde luego

CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera
DIETA: Omnívoro
INTELIGENCIA: De 0 a 20

TESORO: Sin blanca, se lo gasta todo en suplementos
ALINEAMIENTO: En teoría, neutral

NUM. APARICION: 1
CATEGORIA
ARMADURA: -10 (Ni se te ocurra meterte con él)
MOVIMIENTO: 12

DADOS DE GOLPE: No aplicable
GACO: No aplicable
NUM. ATAQUES: Hasta 20 en un asalto, puede que más

DAÑO/ATAQUE: Ver abajo
ATAQUES ESPECIALES: Un montón de ellos, ver abajo
DEFENSAS ESPECIALES: Ver abajo

RESISTENCIA A LA MAGIA: No sé, prueba con vudú
TAMAÑO: M
MORAL: 18 (Fanático)
VALOR PE: Si acabas con él, te quedas sin puntos

APARIENCIA: Parece un humano normal, pero los fines de semana se transforma en un ser monstruoso, agresivo y peligroso. Pese a que sigue manteniendo su apariencia de amabilidad y buenos modales, puede llegar a ser de lo más letal.

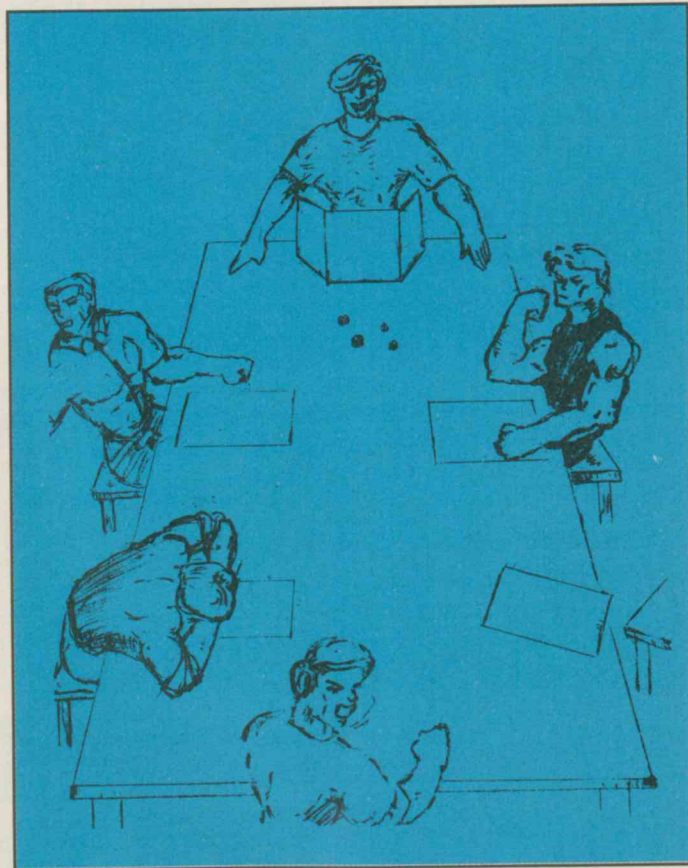
Los hay de varios tipos: unos son máquinas de matar y eliminan PJ sin miramientos, otros son más pacíficos y sólo son malévolos en el caso de que algún PJ se ponga molesto. Y por último, están los buenos, que evitan matar a toda costa.

COMBATE: Su táctica para satisfacer sus bajos instintos es sencilla. Durante los días de labor se comportan de una manera admirable con los PJ, para atraer así a sus presas hacia una partida de rol.

El mejor comportamiento ante estos individuos es no contrariarles en lo más mínimo, ya que si no, te expones a que tu personaje se encuentre de frente con veinte orcos, le caigan rocas de la montaña más próxima y el suelo se abra bajo sus pies.

En cuanto a las defensas, la más habitual es usar las reglas como escudo. Ejemplo: «Según el Manual del Dungeon Máster, para hacer eso tienes una penalización de -4...»

HABITAT/SOCIEDAD: Los Dungeon Máster se encuentran típica-



mente en las ciudades, donde localizan a sus posibles víctimas, dentro de su entorno más próximo. Aunque también se les puede encontrar en los lugares más increíbles.

Pese a que nacen en la sociedad humana, se transforman en seres diferentes en el momento que oyen hablar por primera vez de los juegos de rol.

ECOLOGIA: Son omnívoros, pero sus preferencias son las patatas fritas y los refrescos de cola.

Los Dungeon Máster no tienen enemigos naturales, a no ser algunos padres poco comprensivos ante las actividades extravagantes de su hijo.

Se suelen asociar con otros másters, a fin de formar agrupaciones más atractivas y, sobre todo, para inculcar en otros su verdadera religión: el rol.

Creado por Javier Pérez García (Santander)

¿Y COMO SE LLAMA TU MONSTRUO?

ELEPE

(Elemental del Plano Estéreo)

CLIMA/TERRENO: Cualquiera

FRECUENCIA: Modulada (unos 2'4 Mhz)

ORGANIZACION: Especial (Ver Arradio)

CICLO ACTIVIDAD: Varía

DIETA: Sonido (Especial debilidad por los bardos)

INTELIGENCIA: Alta (14 Decibelios)

TESORO: Ver abajo

ALINEAMIENTO: Neutral en serie o Caótico paralelo

NUM. APARICION: 2 o 4

CATEGORIA ARMADURA: 2

MOVIMIENTO: Aire, 6; Tierra, 24; Agua, 12

DADOS DE GOLPE: 3+2, 4+2

GACO: 14-12

NUM. ATAQUES: 2

DAÑO/ATAQUE: 2D4 + 2, 4D2 + 2

ATAQUES ESPECIALES: Ver abajo

DEFENSAS ESPECIALES: Ver abajo

RESISTENCIA A LA MAGIA: Especial

TAMAÑO: M

MORAL: 16

VALOR PE: 3*2 + 2228'164 F, 4*2 + 2.864'784 F

APARIENCIA: Su invisibilidad fuera del plano estéreo y sus poderosos golpes sónicos los hacen especialmente peligrosos para los aventureros con problemas de corazón. Sólo pueden actuar sobre el medio en el que están. Su habilidad para cambiar de plano les permite pasearse por cualquiera de ellos, siempre que vuelva con frecuencia. Absorben el sonido en un arradio de 10 m, y lo distorsionan en 20 m con sus altavoces. Su perímetro de influencia hace que no se pueda producir por ahí ningún ruido. Su curiosa formación les hace inmunes a las armas que no tengan bonificación exclusivamente par (+2 o +4). Las de +0 (normales) sólo les causan 2 puntos de daño por ataque.

COMBATE: Hábiles luchadores, utilizan su invisibilidad para sorprender. Atacan con repentinos golpes de sonido. El daño causado siempre debe ser par, desechando fracciones. Usan Ventriloquía y Grito a voluntad (en estéreo), sin afectarse por su propio silencio. Atacan principalmente a los guerreros, e intentarán capturar a los bardos para el aperitivo.

Paradójicamente, se defienden poco en su plano, en el que un humano puede sobrevivir y la invisibilidad se invierte (el humano es invisible y el Elepé, no).

HABITAT/SOCIEDAD: Se distribuyen en parejas (de dos, como los



donuts), y defienden su arradio de acción. Cuando tienen invitados (dos, repetimos, como los donuts), salen a dar un voltio para capturar bardos.

Los altos mandos (amigos y residentes en el PE) son los Grandes Tudores. Se conoce la existencia de sacerdotes y adoradores del padre Eterno Eneyaiser. Algunos magos, los Alkalinos, no se ven afectados por el silencio de los Elepés (2 %).

ECOLOGIA: Se comunican por interferencias en su arradio. Algunos suelen hablar común. Normalmente, sus voces se confunden con las de una pandilla de escarabajos borrachos bajando por la riera en un día de carnaval, o lo que es lo mismo, con el viento. Se reproducen por fricción (fffff...), dando lugar a cuatro Elepés de 2+2 DG. Su única utilidad conocida es invocarlos para derrotar monstruos muy temidos (contempladores y cía). Su único tesoro son los bardos, que a falta de otra cosa, siempre forman un grupo musical inseparable.

Creado por Antonio Morales Muñoz (Tarragona)

RUNAS Y PERGAMINOS



La Paja en el Ojo de Dios
Larry Niven y Jerry Pournelle
Eds. Martínez Roca
Col. Gran Super Ficción
Barcelona, 1994

Hay libros que son origen de muchas cosas. En el caso de la primera de las colaboraciones entre Niven y Pournelle, es más cierto que nunca.

Publicada hace ¿siglos? por la fenecida y sin embargo inmortal Nueva Dimensión (¿alguien se acuerda de ella?, supongo que algún ilustre veterano debe de quedar), desaparecida junto con la revista; recuperada para los rezagados por Orbis en la Biblioteca de Ciencia Ficción aparecida en quioscos y aparentemente perdida para siempre desde entonces (creo que algo más de seis años), he visto pagar auténticas fortunas por un ejemplar de «La Paja...» Y la pregunta es ¿lo merece?

Francamente, que Martínez Roca la recuperase representó una de esas alegrías como se producen pocas. Porque «La Paja...» es una de esas novelas inmortales que jamás deberían desaparecer del mercado de la ciencia ficción.

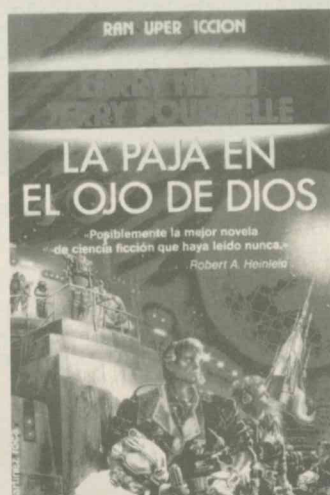
¿Y qué originó esta novela?, se preguntarán. Pues más de lo que puedo poner por escrito aquí.

En primer lugar es una novela aventurera como pocas y de las que mantienen la tensión desde la primera página hasta el colofón, recuperando la tradición clásica del space opera pero dándole un aire moderno y riguroso científicamente. En segundo lugar, es quizás uno de los textos que más adictos ha creado a la CF. Tercero (y sentimental), si el juego Traveller existe es gran parte debido a «La Paja...» Los pocos aficionados que queden lo comprobarán con sólo una somera lectura. Cuarto, es quizás una de las novelas de contacto con civilizaciones extraterrestres mejor logradas y pensadas de toda la his-

toria. Quinto, la imaginaria. ¿Realmente cree alguien que describir un combate en una nave espacial es fácil? Pues Niven y Pournelle no es que lo logren: lo bordan. ¿Trazar una sociedad alienígena creíble? Con notable. ¿Una nave con personalidad? Con matrícula de honor.

Y, sexto y más difícil, con lo poco que me gustan a mí las secuelas, ¿por qué estoy deseando desde que la leí que escriban una segunda parte?

Bien, el tema, como se ha visto, es el del contacto con una raza extraterrestre, los pajeños, habitantes del sistema de Paja, cercano al Ojo de Murcheson. (Y ahora ha llegado el momento de explicar, ¡malpensados!, que el título no es ninguna blasfemia, sino que se refiere a la cita bíblica «la paja en el ojo ajeno y la viga...» y lo del Ojo de Dios se refiere a la gigante roja que brilla en el negro espacio denominado El Saco de Carbón por unos y el Rostro de Dios por otros.)



Las dudas se plantean: ¿Son pacíficos u hostiles? ¿Pueden ayudar a la humanidad o aniquilarla? Y también, ¿somos nosotros, los humanos, xenófobos o xenófilos? ¿Nuestra actitud tiene

que ser amistosa o preventiva?

Con buen criterio, el virrey del sector decide enviar dos naves a la Paja. Una, la MacArthur, en misión científica y otra, la Lenin (la novela goza de un saludable sentido del humor) al mando del almirante Lavrenti Kutuzov con misión de apoyo militar y prohibición absoluta de hablar con ningún pajeño.

El protagonista, Rod Blaine, tendrá que mediar en los conflictos entre los militares y el equipo científico civil, prestar atención a los intereses imperiales y finalmente descubrir las auténticas intenciones y motivos de los pajeños. Apenas se puede revelar nada más. El resto tendréis que disfrutarlo vosotros. Y a fe mía que envidio el placer que pueda sentir alguien que lea por primera vez «La Paja en el Ojo de Dios».

El Alpe d'Huez
Javier García Sánchez
Plaza & Janés
Barcelona, 1994

Los que crean que me he vuelto loco, que reconsideren su postura. ¿Quién, en nombre de Alá el Misericorde, ha definido esta sección como dedicada a la fantasía, la ciencia ficción y el terror? Nadie.

Esta sección también se ocupa de la aventura y la épica. Y si hay lectores que me piden que comente la Iliada —y los hay, creedme—, ¿por qué no voy a poder comentar una épica ciclista?

Un momento, no os vayáis. ¿Es que jamás habéis realizado una gesta en vuestras partidas que apenas haya servido para decir que érais capaces de hacerla? Entonces, soportadme un poco más. Porque, al fin y al cabo, «El Alpe d'Huez» es un ascenso a los Infiernos, una partida de rol contra uno mismo, una novela surrealista, fantástica, en la que un héroe se enfrenta contra tres monstruos terribles: el Croix de

Fer, el Galibier y el Alpe d'Huez.

Sobre todo, porque yo he empezado a leer el Alpe d'Huez y he acabado exhausto. La vividez y el detalle con los que Javier García Sánchez recrea esa ascensión en solitario de un viejo corredor en las postrimerías de su carrera deportiva, Jabato, es singularmente única en la historia de toda la literatura mundial.

Vista desde el punto de vista del médico de equipo, el relato de la escapada desde los primeros kilómetros y la ascensión al Croix de Fer, una gesta épica de proporciones colosales, entra en la didáctica del sufrimiento en el Galibier y se convierte en una pesadilla alucinógena ya en el propio Alpe d'Huez. La tensión, los perseguidores, el minutaje, el paisaje, los momentos, todo está medido, trazado con un tiralíneas literario de inusitada perfección.

Javier García Sánchez ha escrito una obra maestra. Y estas cosas cuando surgen no es bueno dejarlas escapar.

—Lluís Salvador

Nota: Es posible que hayáis leído o escuchado una sarta de tonterías al respecto de la última ¿novela? de Arturo Pérez-Reverte, Territorio Comanche (Ed. Ollero y Ramos, Madrid, 1994). No las creáis. Es una novela en la que hay mucha más gente que sale bien y dignamente parada que mal. Y, sobre todo, es una visión sensible, descarnada, negra de la guerra. No de la de Bosnia, sino de todas las guerras. El mensaje es que todas son iguales. Y lo que las hace iguales no es precisamente algo agradable. Cuidáos.

J AQUE M ATE



Bienvenidos todos una vez más a ésta vuestra publicación. Espero que las vacaciones, para quien las haya tenido, hayan sido del todo fructíferas (para mí, al menos). Es normal que en esta época las empresas dediquen sus esfuerzos a ponerse al día, ya sea ultimando proyectos, o cocliendo algunos nuevos. Vamos a ver qué nos depara el próximo curso (escolar, universitario, y creo que incluso vital); en lo que respecta a los meses de julio y agosto, esto es lo más destacado que ha caído en mis manos.

NIGHT CITY

Original: Night City. Guía Urbana para CyberPunk.
R. Talsorian Games y M+D
Editores en versión castellana
Fecha Salida: Julio 1994

Existen infinidad de guías urbanas para ambientación de diferentes juegos de rol, incluso varias más; cada JdR tiene uno o más de estos «baedekers» (urbanas o con otros nombres). Pero para resumir en pocas palabras qué tipo de suplemento es, mejor fijarse en la contraportada: «Esto no es simplemente una lista de edificios esparcidos por unas páginas; Night City es el resultado de un proceso urbanístico largo y complejo...» Pero la pregunta es la misma de siempre. ¿Es eso cierto?

La respuesta sería que lo consigue. Hemos de tener en cuenta que la ciudad de Night City (también es el nombre de la ciudad) no es una población al estilo medieval-fantástico con diez mil habitantes como mucho, y con una historia reciente. Esta ciudad, situada en la costa oeste de EE.UU. pero abierta al mundo, posee más de cinco millones de habitantes, y esta guía recoge todos los detalles de sus rincones más sucios.

El contenido de la guía en sí no destaca más que otras publicaciones sobre el tema, no porque sea flojo, al contrario, sino porque contiene todo aquello característico en un manual de esta clase: Historia de Night City, Gentes de

Night City, Amenazas y Seguridad, Bandas, Mapas, Zonas Urbanas controladas, Acceso telefónico, Acceso a la Red, etc.

Pero entonces, ¿dónde está lo original e interesante de Night City? Pues en su estructura y en algunos de sus apartados. Para entender como se organiza la información, primero deberíamos explicar qué es el Dataterm. Se trata de un módulo de acceso a la información sobre la ciudad y un ordenador. Este aparato, instalado en todas las esquinas de sus calles, proporciona cualquier tipo de noticia sobre meteorología, espectáculos, zócalos de acceso, etcétera. La Guía Urbana Night City está, pues estructurada como un terminal de Dataterm. Cada apartado representa una pantalla de información, y cuando la consultas puedes encontrar reseñas que se relacionen lo que estás leyendo con otra sección del libro, indicándote la página y pantalla. La idea es buena, aunque su utilidad puede ser discutible.

Otro punto muy interesante es la distribución de los edificios en Night City. Toda la ciudad tiene una organización lógica, con sus barrios y su estructura interna, acompañada por varios mapas y planos a vista de pájaro (aunque digan que es «tridimensional»). Otra sección muy cómoda es la de «Mapas Relámpago», donde se expone una serie de localizaciones, tanto de carreteras como edificios o incluso barrios, con sus detalles socioculturales.

Realmente no creo necesario

(sobre todo por espacio) detallar el contenido de cada sección, pero puedo asegurar que las ciento ochenta y cuatro páginas que forman Night City no son parcas en información.

Quizá sea una de las guías más completas sobre una ciudad que haya en el mercado, y no sólo me refiero al de rol.

MANUAL DEL BUEN HECHICERO

Original: Suplemento de reglas para AD&D
TSR / Ediciones Zinco en versión castellana
Fecha salida: Junio 1994

Apostaríamos a que es uno de los suplementos más esperados por todos, no sólo por los jugadores amantes de la hechicería. Para éstos, evidentemente, este manual le proporcionará todo aquel material que necesitaba sobre la magia. Por otro lado, tanto el resto de los jugadores como el máster, podrán hacerse con la información necesaria para adaptar esta clase de personaje en sus campañas o aventuras.

Su distribución no difiere en absoluto del resto de manuales de TSR para AD&D: clasificación, utilización, listados y tablas.

Clasificación: En los primeros capítulos del manual se nos ordenan las diferentes escuelas de magia; incluso nos ofrece la posibilidad de crear nuevas escuelas, el acceso a sus mentores, razas permitidas, habilidades necesarias, etcétera.

Utilización: Información sobre el cómo, qué y de qué manera se conduce al hechicero en las aventuras. Sus materiales (kits de hechicero), sus personalidades, las carreras, orientación de cómo introducir un hechicero en una campaña, el combate y sus conjuros.

Listados: toda una relación de nuevos hechizos para las escuelas de Necromancia, Abjuración y

Adivinación (escuelas más desconocidas por el vulgo). Estos hechizos amplían la lista ya existente en el Manual del Jugador; lista de hechicería (material escolar para hechiceros).

Evidentemente las tablas se encuentran repartidas en cada sección.

Quizás es el capítulo 7 el que más interés pueda suscitar. En él se dan una serie de sugerencias para sacar mayor provecho a sus conocimientos y a su entorno. La falta de nuevos recursos y búsquedas en un personaje (cualquiera), acostumbra a hacer perder interés y emoción a un jugador.

Tenemos también soluciones para trabajar con personajes con niveles mayores de veinte o conjuros superiores al nivel nueve. Investigación de nuevos conjuros, la biblioteca del hechicero, entre otros, son algunos de los puntos que encontraremos en este apartado.

En definitiva, otro buen manual de especialización de personaje, aunque en la misma línea que el resto de los suplementos para AD&D.

RECORTES

- Comentaremos que *Distribución* va a ser el distribuidor de *Magic: The Gathering* y sus complementos, junto con otros productos de Wizards of the Coast.

- Parece que poco a poco vamos recibiendo noticias de Cronópolis. No se dan por «dormidos», sino que estaban de traslado (cambio de distribuidora en este caso) y por tanto esperamos pronto poder tener en las manos sus nuevos productos, tanto las ampliaciones y módulos de *Universo* como su nuevo juego: *Comandos de guerra* (no debería ser difícil adivinar sobre qué tema versará, ¿no?).

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



De nuevo volvemos con vosotros, después de unas merecidas vacaciones estivales; suponemos que pocos pinceles se habrán utilizado y menos miniaturas han recibido su ración de pintura.

Siguiendo la serie de *Fantasy Warriors* de Grenadier, Mark Copplestone nos deleita con figuras para un nuevo ejército, Elfos Oscuros. Viéndolos, nos vienen a la memoria aquellos *Harlequins* de Citadel, pero éstos son mucho más cañeros, más altos, estilizados y con cara de muy mala leche.

Los dos primeros (Ref. 1452 y

compuestos por un portaestandarte, un músico, un líder y un héroe, que harán las delicias de más de uno.

Lo que más destaca de este nuevo ejército es su estatura, todas ellas sobrepasan por una cabeza a cualquier otra figura de alto elfo o bárbaro, lo que les confiere un aspecto realmente terrorífico.



H 2004 - Onco con espada larga H 2005 - Onco cargando arco H 2006 - Onco disparando arco

1453) van montados sobre unas bestias reptilianas muy parecidas a velociraptores; ambos elfos llevan armaduras completas y el segundo, por ser un líder, porta una máscara que le cubre todo el rostro, para infundir miedo. La referencia 1458 son elfos oscuros con

La otra gran novedad, relacionada con el juego revelación del año *Magic: The Gathering*, son las figuras de la casa Heartbreaker, que está copando todo el mercado americano con figuras para todos aquellos juegos líderes en ventas de todo el mundo. Como



H 9101 - Minotauro de Hurlon H 9102 - Ritual Oscuro H 9103 - Caballero Blanco

ballestas llevando el mismo tipo de armadura con hombreras: algunos la completan con un yelmo emplumado. Las referencias 1459 y 1460 son los equipos de mando ballesteros y de infantería, respectivamente. Los dos están

podréis apreciar en las fotografías, las miniaturas son un reflejo exacto de las ilustraciones de las cartas. Entre éstas nos encontramos con *Hurlon Minotaur* (Ref. H9101), *Plague Rats* (Ref. H9105), *White Knight* (Ref.



GRC 1055 - Señor de la muerte con Guadaña
GRC 1057 - El Demonio del Caldero

H9103, lástima que viene sin caballo) o el *Dark Ritual* (Ref. H9102). También hay especiales como el buscadísimo *Lord of the Pit* (Ref. H9110) o *Lord of Atlantis* (Ref. H9123).

Otra nueva serie recién salida del horno son las figuras oficiales

amplía la gama de Altos Elfos del Dragón (Ref. H5044-5046) y comienza una nueva del escultor Kev Adams, de orcos fanáticos sedientos de sangre fresca, como podréis ver en las ilustraciones (Ref. H2001-2006).

Y para acabar, unas breves líneas sobre una nueva compañía dedicada exclusivamente a todas aquellas miniaturas que tienen algo que ver con el más allá y la muerte. Nos estamos refiriendo a *Grim Reaper Casting*. La primera tirada cuenta con cincuenta y ocho referencias, que incluyen desde vampiros, licántropos, zombis, arpias, gárgolas y entidades ectoplásmicas varias de 25 mm, hasta figuras de mayor tamaño, como muertes con guadaña, guerreros zombis y espectros, junto con algún que otro terrorífico monstruo de Cthulhu.

Espero que una vez acabada de devorar vuestra revista favorita, estéis deseosos de pasar por



MUTANT CHRONICLES

para *Mutant Chronicles*, también de Heartbreaker y que representan un mundo donde se mezclan la fantasía (magia, religión y muertos vivientes) y la alta tecnología (extraterrestres y armas desintegradoras de todo tipo). Se pueden encontrar marines de las corporaciones y del imperio, como los *Golden Lions* o los *Venusians Ranger*, así como del resto de megacorporaciones. Los encontraréis en blísters individuales o dobles, y el acabado es bastante aceptable, teniendo en cuenta que son varios escultores ex Citadel, y que se pueden utilizar en cualquier juego de ciencia ficción de características similares, ya existentes en el mercado.

En el apartado de fantasía, se

la primera tienda que tengáis a mano para proveeros de todas estas novedades. Hasta el próximo número.

—Angel Carrillo
y Mariano Liwski



MUTANT CHRONICLES

BYTES Y MAZMORRAS

UN VAMPIRO CON MUCHO ROSTRO

Saludos desde mi reincorporación al gremio de esclavos, mis queridos y queridas. Atrás quedó el siempre escaso asueto estival, septiembre está servido... ¡Y no os queráis ni imaginar lo mucho que echo de menos las playas de la Costa Brava!

Pero el sol y la arena no me han hecho olvidar esa afición que comparto con vosotros. Después de sudar tinta para acabarlo, trucos del recuadro aparte, pienso que mi mejor recompensa, además de haberlo pasado cañón, es presentaros este *Ravenloft: Strahd's Possession*, la novedad en AD&D informatizado más caliente del mercado actual.

Coincidiendo con el lanzamiento del nuevo *Ravenloft* «de mesa», el mundo de AD&D más gótico y terrorífico que podáis imaginar (me dicen que está al caer en castellano), TSR y SSI han creado un programa sobre él destinado a levantar sarpullidos entre la competencia. Quince megas bien aprovechados y apretaditos, un sonido que pone los pelos de punta y una vista en 3D a pantalla entera que hay que ver para creer. Y encima, utilizando el cada vez más famoso 4DOS/GW, el extensor de DOS que gestiona la memoria de la manera más eficaz y egoísta posible. ¿El precio de tanta maravilla? Para jugarlo a pleno detalle, no me atrevería con menos de un 486 a 33 Mhz. Carraquillas 386SX, abstenerse.

La idea es un poco la de siempre: intentando recuperar el amuleto de Lord Dhelt, un extraño portal nos traslada al mundo de Ravenloft, un sitio tenebroso y oscuro que huela la sangre. Es como si SSI hubiera cogido su famoso interface gráfico y lo hubiera elevado a la práctica perfección. ¿Recordáis la clásica vista 3D, «agrandando pixels» que han hecho famosa *Wolfenstein* o *Legends of Valour*, por ejemplo? Pues SSI la ha mejorado, haciéndola prácticamente a pantalla entera, presentando unas texturas que quitan el hipo, y un convincente «dither» (suavizado) de los sprites. El día y la noche se van sucediendo a medida que avanzamos en el juego, haciendo su atmósfera más opresiva si cabe. Por si esto fuera poco, como complemento tenemos unos

gráficos estáticos de «continuidad» en SVGA, creados mediante «raytracing» (imágenes rasterizadas, de aspecto prácticamente fotográfico) que te dejan con la boca abierta. Además, hay que felicitar a *Dro Soft* por el detalle de lanzarlo en castellano: las parrafadas que sueltan Pj y Pnj son bastante difíciles de seguir en inglés, por desgracia.

A medida que avanzamos en nuestra búsqueda y vamos descubriendo tan angustioso lugar, se nos plantearán una serie de «misiones secundarias», que hay que completar para ganar el premio gordo, y que le dan mucho aliciente al juego, puesto que muchas se apartan del clásico «mata al monstruo y pillas la llave».

Para llevar a buen puerto nuestra epopeya, me permito recomendaros que los dos personajes que generéis al principio (una gitana nos tirará las cartas para ello) sean un paladín y un clérigo, neutral como mucho, que puede ser multiclase. El clérigo es de importancia capital en la aventura, ya que tendrá que lanzar una serie de conjuros muy importantes, amén de expulsar a los no muertos, que en Ravenloft los hay a patadas.

Si algo hay que reprocharle a este *Strahd's Possession*, aparte de su aparatosidad como programa, es su alto nivel de dificultad. A pesar de que posee la opción de *Automapa* que tanto se echó de menos en la serie de *EotB*, los «dungeons» son tan vastos y la búsqueda tan enrevesada, que me temo que tendréis para meses intentando librar al mundo de la incómoda presencia de Strahd. Que, dicho sea de paso, es un villano muy atípico, que os hará dudar mucho, y que tiene un morro que se lo pisa (cuando entréis en el primer dungeon subterráneo «serio» sabréis por qué). Los monstruos, aunque bien realizados, en primer plano se ven algo feos, y tienen la mala costumbre de moverse más que el IPC, con lo que arrearles no es cosa fácil. Se recomienda un uso extensivo de la magia, para eliminarlos a distancia sin mancharse mucho las manos. Y sobre todo, grandes dosis de paciencia. *Ravenloft* no es precisamente un paseo campestre: los monstruos son peligrosos, el mapeado, muy grande y nuestra misión, bastante compleja. A pesar de todo ello, quien diga que es aficionado furi-

bundo y no lo juegue, está en pecado mortal.

—Laura Balestra

LAS ESTACAS ESTAN PASADAS DE MODA

Como otros productos de SSI, *Strahd's Possession* es susceptible de ser «apañado» un poco, para inclinar la balanza a nuestro favor, pobres jugadores indefensos. Aún así, el acabar el juego será un reto formidable, como ya se ha comentado.

Si os fijáis en cómo está instalado el juego en el disco duro, de su subdirectorio principal cuelgan una serie de ramas, llamadas SAVE0X, tantas como juegos hayamos grabado, y donde X es el número de posición en el que hemos archivado nuestros progresos. Los LEVELX.DAT contienen el mapeado recorrido y los objetos presentes en él (habrá tantos como áreas hayamos visitado), y el breve fichero SAVE.DAT es el que contiene los personajes y su estado: éste es sobre el que nos interesa trabajar. Antes de nada, copiadlo en un disquette o en otro subdirectorio distinto, por si metemos la pata, y pongamos manos a la obra.

Los datos que nos interesan, para variar, están archivados en formato hexadecimal, fácilmente accesible mediante PCTools o Utilidades Norton. Para todos aquellos que no sepáis cómo trasladar de decimal a hexadecimal, y saber lo que estáis buscando, os bastará con utilizar el siguiente listado con Qbasic o GWBASIC:

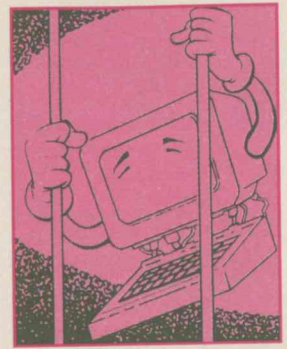
```
10 REM CONVERSION
DECIMAL A HEXADECIMAL
15 REM GRACIAS ESPECIALES
A GABRIEL DOMINGUEZ
20 CLS: KEY OFF: PRINT
«Entrada Decimal (1) -
Hexadecimal (2)»
30 KS=INKEY$: IF KS=<> THEN
30 ELSE K=VAL(K$): ON K
GOTO 40,50
40 INPUT «Numero
Decimal...»:X:GOSUB 1000:
PRINT «Equivale a HEX...»:A$:
GOTO 60
```

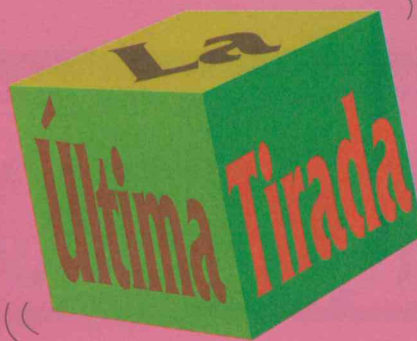
```
50 INPUT «Numero
Hexadecimal...»:X$:GOSUB
1000:PRINT «Equivale a
DEC...»:A:GOTO 60
60 END
999 REM Rutina de
CONVERSION
1000 A=VAL(«&H»+X$):
A$=HEX$(X):RETURN
```

Entra en el juego y anota los PG, el nivel y las características de tus personajes; si puede ser, justo al principio y sin un solo rasguño. Tradúcelas a hexadecimal (el 18 siempre es 12 en Hex), y entra a saco con el PCTools. Varios bytes después del nombre del Pj, varía con cada uno, verás la cadena XX 00 XX (PG actuales y PG totales del Pj: si el Pj está ileso, ambas serán iguales). Cámbiala por FF 00 FF (para variar) y tendrás 255 puntos de golpe. El nivel de los magos puede ascender del 05 del principio a 0A o 0B (9 y 10, respectivamente, con lo que tendremos más hechizos) Husmea un poco para encontrarlo. Algo más adelante, están las características, repetidas por parejas (idem que los PG, pero sin ceros en medio). Cámbialas por todo 12, y lograrás que la pobre Tatian mejore mucho en su rendimiento. Graba los cambios y carga el juego. ¡Alehop!

Si todo esto os parece muy complicado, os brindaré otro truco mucho más sencillo para equipar a base de bien a los Pj, y que me ha contado mi buen amigo Diego Tomini, guía espiritual de esta sufrida columnista durante todo el juego. Atentos: se trata de copiar aparte el SAVE.DAT que nos interese, y entrar de nuevo en el juego. Deja en el suelo todos los objetos que te interese duplicar (armaduras, brazaletes, anillos, pergaminos, armas, etcétera). Salva el juego en la misma posición de antes. Sal al DOS y sobrescribe el SAVE.DAT nuevo con el que habías guardado antes. Vuelve a entrar en el juego y, ¡oh, sorpresa!: los Pj tienen todo su equipo original, mientras que delante de ellos hay un duplicado exacto de todo lo que dejaron. Palabra que funciona. Repártelo con generosidad, repite el truco cuando encuentres algo valioso, y verás cómo se las haces pasar canutas a Strahd.

—L. B.





—Bueno, si quieres que te diga la verdad, no creo que dijera «magia». No exactamente.

—Entonces, ¿qué hay allí?

Rincewind empezaba a sentirse verdaderamente desdichado.

—No sé —respondió—. Un sistema mejor para hacer las cosas, supongo. Algo con un poco de sentido. Domar... domar los relámpagos, o algo así.

El duende le dedicó una mirada amable pero compasiva.

—Los relámpagos son las lanzas que arrojan los gigantes del trueno cuando pelean —dijo suavemente—. Un hecho meteorológico establecido. No se pueden domar.

—Ya lo sé —asintió Rincewind, deprimido—. Supongo que ahí está el fallo del argumento.

Terry Pratchett: El color de la magia

Hay quien dice que la magia no existe. Podría haber estado de acuerdo con ello antes de este fin de semana. Pero he tenido un pequeño contratiempo. Este fin de semana me han enseñado a jugar a *Magic: The Gathering* en serio, y me he «viciado». Y la que pronto será mi mujer, también. Y dos buenos amigos, que sólo por repajolera casualidad resulta que son redactores de *DRAGON Magazine*, me han propuesto sesudas discusiones, a favor y en contra de esta nueva locura lúdica. Como siempre, uno acaba metido en el ojo del huracán.

Para los que imaginen otra cosa, ser «profesional» del JdR tiene sus inconvenientes. Hace mes y medio tuve que dejarme caer por una muestra de juegos, azuzado por la inminencia de la GEN CON y el tener que hacer un cursillo acelerado de este tipo de eventos. Allí tuve mi primer contacto con *Magic*, y cuando pregunté, pues estaba en la inopia, de qué iba aquello, me miraron con una cara como si acabase de llegar de Marte. La afición, enloquecida con estos cromitos de vivos colores, y tú preguntando de qué va con cara de inocente. De acuerdo, me pillaron en «fuera de juego» y bajaría varios puntos en las encuestas de popularidad. Qué le vamos a hacer.

Desde ese momento, no he dejado de ver y aprender cosas acerca de este nuevo juego, que me han ayudado mucho a comprender los

mecanismos que rigen las «modas» en el mundillo del rol. Porque las hay, lo creáis o no, y somos muy proclives a seguirlas. La publicidad «boca a oreja» funciona de maravilla entre los jugadores de rol, y hace que la novedad de rabiosa actualidad corra como la pólvora de un club a otro y de un jugador al de más allá. Como lo que pasó con la aparición de *Shadowrun* Primera Versión en inglés: había que jugarlo para estar «a la última». Actualmente, lo juega más gente que entonces porque, entre otras cosas, ha habido dos ediciones en castellano, pero se practica con menos «apasionamiento», porque ahora es una de las opciones del mercado y no un JdR de última moda.

He oído de todo acerca del *Magic: The Gathering* estos últimos días. Lo primero que me sorprendió es que lo jugara todo el mundo sin excepción. Los jugadores de las nuevas generaciones lo han hecho suyo sin ningún problema, pero lo que a mí me llamó poderosamente la atención fue que también la «vieja guardia» se despidiera por él. Eso significaba, a mi modo de ver, que el sistema de juego de aquellas cartitas debía ser lo bastante fácil como para estar abierto a todo el mundo, pero con el suficiente «anzuelo» que atrayera a los que han jugado de todo y siempre quieren «algo más». Tras gastarme una pasta en *Deckmasters* y *Booster Packs*, mis sospechas se han visto confirmadas. De hecho, *Magic: The Gathering* se está convirtiendo ya en toda una forma de vida, con su filosofía, sus revistas, su argot, sus costumbres y su modo de jugar. ¿Asistimos a una nueva revolución de los juegos de fantasía en los años noventa? ¿Cuajarán las «trading cards» en nuestro país, después de varios y fallidos intentos? Justo llegados a este punto es donde comienza la polémica, que de eso también estamos bien servidos en este pequeño universo que habitamos. De algunos que han abrazado *MTG*, se puede decir que lo han hecho con un fervor entusiasta, casi religioso, hasta el punto de «olvidar» otros juegos. Eso es lo que precisamente les reprochan los que no comulgan con estas cromos-cartas, que han convertido a *Wizards of the Coast*, sus creadores, en la empresa de juegos más pujante del mundo. *Magic* no es rol, aunque posea elementos afines de la magia y brujería inherentes a la

fantasía medieval. Por ello, muchos opinan que no pasa de ser un entretenimiento entre partidas o una manera de matar el rato y las esperas, pero que de ninguna manera puede sustituir al rol de «toda la vida». Hay quien desespera y se mesa los cabellos viendo que, en las últimas jornadas que se vienen organizando, más de la mitad del personal juega a *Magic* a saco. Como podréis imaginar, sus devotos lo defienden a capa y espada, gastando maná a espuestas, para refutar estas acusaciones. Ni tanto ni tan calvo, señores míos. Como os decía al principio, hay quien dice que la magia no existe. Pero eso no es cierto: está en las cosas pequeñas, en las que te divierten y te maravillan sin necesidad de ningún alarde pirotécnico. En mi caso, he comprobado que la hay en *Magic: The Gathering* por dos cosas muy sencillas. Un juego ha de ser muy bueno para que, a pesar de estar en inglés, traiga de cráneo a gente que tiene conocimientos muy someros de dicha lengua, y a los que ves jugar como si tal cosa. La mayor parte de las reglas van escritas en las propias cartas, por lo que hay que leerlas cuando se usan; a pesar de algunas imprecisiones a la hora de la interpretación, nadie se corta un pelo a la hora de jugarlo por ello. Y lo que a mí más me sorprende: mi prometida no es lo que se dice una forofa del JdR, pero le ha encantado. Y su caso no es único. Fruncirá el ceño si le dices de jugar a *AD&D* o a *Cthulhu*, pero sonríe ampliamente cuando saco el *Deckmaster* del bolsillo. Ella juega con magia roja y azul, tampoco es que sepa demasiado inglés, pero se las compone para sacarme cartas y ganarme. Sólo por eso me quito el sombrero ante Richard Garfield.

¿Una moda pasajera y ya está? ¿Una astuta y sibilina maniobra de mercadotecnia? El tiempo habrá de decirlo, pero exprimamos la moralina del asunto. Hay que estar abierto a todas las posibilidades, no encastillarse en la defensa de la «ortodoxia», porque el rol es algo vivo y cambiante, y al que nos debemos ir adaptando a lo largo de nuestra vida de jugadores, y no al revés. Salvo excepciones, esa «vida rolera» suele ser bastante larga, y confío en que aún nos queden muchas cosas por probar. «Que nos quiten lo bailao», pues.

—Francisco José Campos



Próximamente



La Guarida del Goblin

Borrás presenta *La Guarida del Goblin*, un nuevo pack de 3 aventuras para jugar con *DUNGEONS & DRAGONS*® que, además, incluye un minijuego de tablero.

¡Ya son 6 las nuevas aventuras para D&D®!

El Cubil del Dragón y, pronto, *La Guarida del Goblin* os esperan en vuestra tienda habitual.

¡Atrévete a desafiar al temible Rey Goblin y a sus 3 ejércitos!

Dungeons & Dragons®

GAME



Dungeons & Dragons® Básico



© 1992, 1993 TSR Inc. Todos los derechos reservados. DUNGEONS&DRAGONS y D&D® son marcas registradas por TSR, Inc. El logo TSR es una marca registrada por TSR, Inc. Distribuido por Borrás Plana, S.A.

D&D® *El Cubil del Dragón*
(Pack de 3 aventuras)

¡Aleluya!

Hermano: Ya tenemos con nosotros el muy
Docto "Manual del Buen Sacerdote"



**Advanced
Dungeons & Dragons**
2ª Versión

**Manual del
Buen
Sacerdote**

Justo lo que necesitas, hermano, para
crear tu propia mitología y diseñar el
sacerdocio adecuado a la misma.

¡Aleluya!